5e

# Adventures in Middle-earth

## Wilderland Adventures

Seven linked, ready to play adventures for the world's greatest fantasy setting.

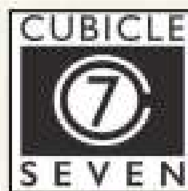
# - Об авторах -

**Авторы**: Гарет Райдер-Ханрахан, Франческо Непителло, Джон Ходжсон и Стив Эммотт.
**Художественные руководители**: Джон Ходжсон, Джейкоб Роджерс и Дэвид Ри
**Креативный директор**: Джон Ходжсон
**Художник**: Джон Ходжсон и Томаш Едрусек.
**Редактор**: Франческо Непителло и Доминик МакДауэлл-Томас
**Графический дизайн и верстка**: Пол Борн
**Карты:** Пол Борн
**Вычитка**: Амадо Ангуло, Дэвид Ри, Джейкоб Роджерс, Люк Уокер
На основе ролевой игры «Одно кольцо» Франческо Непителло и Марко Магги.
© Sophisticated Games Ltd, 2017 г. © Cubicle 7 Entertainment Ltd, 2017 г.
Чтобы узнать больше о «Приключениях в Средиземье» и подписаться на нашу рассылку, перейдите по адресу: www.cubicle7.co.uk

**Перевод**: phoenix 23 (phoenix023@protonmail.com)
Перевод и его использование носит исключительно ознакомительный характер и не преследует никакой экономической выгоды. Поддержите официального издателя “Приключения в Средиземье” в России, “Студию Пандора Бокс”.







# - Введение -

Это руководство содержит семь готовых для игры приключений. Это полностью готовые сценарии, в которые можно играть по отдельности или в виде мини-кампании охватывающей несколько лет. Все приключения происходят после 2946 года в Диких землях. Богатство справочного материала, представленного в этой книге, расширяет информацию о сеттинге «Приключениях в Средиземье». Эта информация може оказаться полезной как Хранителям, так и игрокам, даже после того, как все приключения пройдены.

В первом приключении отряд из Озерного города проходит через Лихолесье, а следующие четыре разворачиваются к западу от леса. Последние два происходят в Дейле и в северных регионах за Одинокой горой. Приключения представлены в порядке возрастания сложности: в то время как первые четыре приключения могут быть пройдены группой относительно неопытных искателей приключений, последние три представляют собой более сложную задачу. Для каждого приключения указан рекомендуемый диапазон уровней персонажей. Эти приключения созданы для отряда, состоящего из четырех персонажей с разными навыками. Вот все семь приключений:

### Не сходите с тропы (уровень 1 или 2)

Отряд героев попадает в приключение за пределами Озерного города и получает возможность узнать, почему даже самые стойкие искатели приключений избегают Лихолесья и его глубин. В процессе они встречают эльфов, обезумевшего отшельника и натыкаются на лес древних и злых деревьев.

### О листьях и тушеных хоббитах
(уровень 2 или 3)

Отряд попадает на постоялый двор “Восточный”, небольшой форпост Шира на земле Беорнингов. Но Дикие земли остаются дикими, и для того, чтобы держать игроков в тонусе, нужно нечто большее, чем кулинария хоббитов. Вскоре, товарищи оказываются вовлеченными в поиски пропавшего торгового каравана. Их поиски выведут их на дорогу к Высокому перевалу.

### Междоусобица и темные вести
(уровень 3 или 4)

Печальная находка на берегах Андуина приводит персонажей в Зал Беорна. Совершено ужасное преступление, но преступник сбежал от своих похитителей и скрылся в Диких землях. Беорн поручает отряду найти нарушителя закона и привлечь его к ответственности. По мере того, как герои идут по следу, они узнают, что добро и зло не всегда так четко разделены между собой, как порой хотелось-бы.

### Те, кто больше не медлит
(уровень 3 или 4)

Отряду оказана честь сопроводить эльфийку через Дикие земли к Высокому перевалу. Иримэ из дома Гил-Галада направляется на запад, чтобы покинуть берега Средиземья. Но ее путешествие под сенью гор не остается незамеченным, и отряд подстерегает злой дух. Эта могущественная тень пытается использовать печаль Иримэ как оружие против нее же самой. Если герои не смогут вернуть ей надежду, то дух ее поглотит свет, сиявший со времен Первой Эпохи!



## Тьма в болотах (уровень 4 или 5)

Обеспокоенный недавними новостями, Радагаст Коричневый отправляет отряд на запад через Великую реку, чтобы попросить совета у Людей леса из Горного Холла. Там они получают новости, которые ведут на юг, в Ирисную низину. В конце концов, герои исследуют Думмерхорн, темную твердыню, где вынашивается темный заговор. Эта опасность, которую отряд не в состоянии победить в одиночку, и они спасаются бегутством. Но в ходе попытки вернуться в Лесной Холл они рискуют принести с собой великое зло.

## Перекрестки Селдуина (уровень 5 или 6)

Мрачное предательство сотрясает великое празднество, устроенное в Дейле в честь Собрания пяти воинств! Воины отравлены, а на следующий день приходят новости о приближении армии с юга. Поскольку многие из солдат находятся под воздействием яда, король Бард обращается к отряду героев и отправляет их удерживать Переправу через Бегущую Реку так долго, как только они смогут. Если Вражеское войско пересечет мост слишком рано, Дейл будет уничтожен.

## Дозор на пустоши (уровень 6 или выше)

Битва при Селдуине не устранила угрозу Северу. Армия, угрожающая Дейлу, была лишь одной из многих нитей, вплетенных в гнусный план. Пока Свободный Народ Севера наслаждается передышкой, заговор воплощается в жизнь среди пиков Серых Гор: из ледяных пустошей призван древний и неудержимый враг. К счастью, не все здесь обмануты, и по просьбе Короля под Горой, отряд отправляется на север чтобы расследовать подозрительную кражу записей, хранившихся в Палате Мазарбул под Эребором. Узнают ли искатели приключений о надвигающейся угрозе вовремя и найдут ли способ предотвратить ее, пока не стало слишком поздно?

### Король Висельник

Главный злодей приключений с 4 по 7 — злой дух, настоящее имя которого утеряно. Названный своими слугами Королем Висельником, он - призрачное существо, ощущаемое смертными только как скользящая тень и шепот на ветру. Он веками служил мучителем и тюремщиком Некроманта Дол Гулдура, заключенного по воле своего Учителя.

Когда Некромант покинул крепость в Лихолесье, он бросил своих многочисленных слуг и рабов, в том числе Короля Висельник. Дух спрятался в самых глубоких закоулках крепости и остался незамеченным. Когда он, наконец, покинул Дол Гулдур, то был не более чем бесформенным призраком, состоящим из ненависти и злобы. Со временем он научился использовать колдовство, чтобы овладевать мертвыми телами и таким образом взаимодействовать с физическим миром.

Сейчас Король Висельник ненавидит Саурона так же сильно, как ненавидит и все живое, но в своем злодействе он преследует схожие цели.



## Как использовать эту книгу

Большинство приключений, представленных в этом руководстве, самодостаточны, и в них можно играть как в отдельные приклчючения. Вы можете выбрать наиболее подходящие приключения в зависимости от состава вашего отряда игроков и их предпочтений в путешествиях по Диким Землям.

«Не сходите с тропы», «О листьях и тушеных хоббитах», «Междоусобица и темные вести» и «Те, кто больше не медлит» не имеют прямой связи с другими приключениями, за исключением намеков о влиянии Короля Висельника. «Тьма в болотах», «Перекрестки Селдуина» и «Дозор на пустоши» взаимосвязаны, но Хранитель может легко провести их по отдельности (Например, вместо Короля Висельника во главе армии, атакующей Дейла в «Перекрестках Селдуина», поставить другого злодея - вождя орков или военачальника-истерлинга). «Тьма в болотах» и «Дозор на пустоши» более тесно связаны между собой. Кроме того, вы можете объединить все семь приключений в короткую кампанию. Приключения следует проходить в том порядке, в котором они представлены в этой книге.

## Награды

На протяжении всей книги вы будете видеть обозначения на полях. Они указывают на то, что Хранитель может награждать игроков очками опыта за прохождение определенной части сюжета. Это только возможность и она необязательна. Награда можеть выдаваться как вознаграждение в виде очков опыта или сразу повышением уровня по факту прохождения очередного этапа. Каждая игра будет разной, но эти награды были рассчитаны так, чтобы предоставить типичной группе игроков хороший шанс подняться на новый уровень в соответствии с темпами, которые мы предлагаем для этой кампании.

“Приключения в Диких Землях” использует таблицу «Награды за опыт» для небоевых столкновений. Точно так же, как боевые столкновения должны масштабироваться в соответствии с размером вашего отряда игроков, так и небоевые награды должны пропорционально масштабироваться в соответствии с количеством участвующих игроков.
Символы [выделенные красным] обозначают индивидуальные достижения. Те что [выделены зеленым] предназначены для разделения между участниками отряда.

Опыт, полученный в бою, рассчитывается по основным правилам — здесь нет никаких изменений.

| Сложность | Опыт | Сложность | Опыт |
|---|---|---|---|
| 1/8 | 25 | 3 | 700 |
| 1/4 | 50 | 4 | 1 100 |
| 1/2 | 100 | 5 | 1 800 |
| 1 | 200 | 6 | 2 300 |
| 2 | 450 | | |

**Индивидуальная награда** **Групповая награда**

## Прожитые годы

Если вы хотите следовать стандартному темпу игрового повествования, предложенному в «Приключениях в Средиземье», вам потребуется несколько лет, чтобы пройти все приключения, содержащиеся в «Приключениях в Диких Землях». Каждый сценарий предлагает множество возможностей, чтобы занять участников отряда примерно на год с учетом плодотворной фазой Братства или даже дополнительной фазой приключения, основанной на последствиях выполнения основного сюжета (предложения по продолжению каждого приключения представлены в конце каждой части).

Даже если вам неудобно играть одно приключение за один год игрового времени, мы предлагаем вам укладывать хотя бы два приключения за один год. Напряженный темп игры может быть следующим:
“Не сходите с тропы” и “О листьях и тушеных хоббитах” могут проходить в течение одного года. “Междоусобица и темные вести” может стать приключением, открывающим новый год, в то время как за “Те, кто больше не медлит” может удачно последовать этап Братства, отмечающий конец этого года. «Тьма в болотах» хорошо подходит для первого приключения любого года, а “Перекрестки Селдуина” происходят в ноябре следующего года. “Дозор на Пустоши” должен стать напряженным финалом всей кампании.

# Не сходите с пути

## для героев 1 или 2 уровней

- **Когда:** Игроки могут пройти это приключение в любое время года: весной, летом или осенью.
- **Где:** Приключение начинается в Озерном городе, около Долгого озера.
- **Что:** Отряд нанят для сопровождения каравана торговца через Лихолесье. Путешествие начинается около Дворца Эльфийского Короля.
- **Почему:** Битва пяти воинств миновала и наступил мир, а это означает, что на Севере становится больше торговли и путешествий. Торговец из Дейла намеревается извлечь выгоду из этого, доставив долийские кузнечные изделия и драгоценности через Лихолесье в Лсной холл.
- **Кто:** Торговца зовут Бальдор Ривергголд. Он путешествует со своим сыном Белго, десятилетним юношей.

## Фаза приклюъений

Это приключение разделено на шесть частей, охватывающих путешествие от Эсгарота до Лесных врат.

### Часть первая - Там, где текут золотые реки

Отряд героев спасает торговца Бальдора от трех головорезов, и тот просит охранять караван в путешествии через Лихолесье.

### Часть вторая - Край лесного царства

У Бальдора есть друзья при дворе Трандуила, поэтому первая часть путешествия проходит на борту эльфийских плотов вверх по Лесной реке. Отряд провожают до края лесного царства и предупреждают, чтобы те не сходили с тропы.

### Часть третья - Долгая дорога

Отряд отправился на запад, преодолевая опасности темного леса.

### Часть четвертая – Замок пауков

Когда отряд разбивает лагерь, Бальдор пьет воду из заколдованного ручья, протекающеего через Лихолесье. Временно лишенный своих воспоминаний, он бежит в лес и попадает в засаду пауков в разрушенном замке. Временно лишенный своих воспоминаний, он бежит в лес и попадает в засаду пауков в разрушенном замке.

### Часть пятая - Отшельник из Лихолесья

Отряд находит приют у обезумевшего отшельника. Смогут ли они убедить его помочь им, или он планирует убить всех во сне?

### Часть шестая - Колодец в лесу

Последняя опасность леса исходит от самих деревьев. Их презрение ко всему, что ходит на двух ногах, грозит превратиться в смертельную ловушку.

### Эпилог - Лесные ворота

Где отряд героев выходит из Лихолесья и, возможно, пожинает плоды своих деяний.

## - Часть первая -

## Там, где текут золотые реки

Искатели приключений находятся в сельской местности возле Долгого Озера. Возможно, они возвращаются из предыдущего путешествия, или с рыбалки, или просто гуляют по берегу. В воде видны руины старого Озерного города. Почерневшие шесты торчат, как ребра, а когда вода совсем спокойна, можно разглядеть остов скелета Смауга Ужасного. Иногда драгоценные камни из легендарного бриллиантового жилета дракона выбрасывает волнами на берег.

Игроки слышат, как кто-то бежит, и кричит “Помогите! На помощь!”. Впереди из камыша вырывается мальчик лет десяти. Он замечает героев и бежит к ним, размахивая руками. Слезы текут по его щекам. “Помогите! Пожалуйста помоги! Мой отец — его охрана — они убьют его! Мы идем в Лихолесье, и они убьют его! Он сказал мне бежать! Умоляю, помогите нам!”. Слова Белго выплескиваются на вас ужасным потоком.

Целиком история складывается следующим образом: его отец Бальдор — торговец из Дейла. У Бальдора есть караван с товарами, и он намеревается пройти через Лихолесье. Он нанял трех охранников для защиты, но теперь охранники взбунтовались против него. Караван рядом — если герои поторопятся, они могут спасти Бальдора.

## Отыгрышь Бальдора

Бальдор устал и измучен заботами и более чем не в себе. Он слишком стар и мягок для дальних путешествий. Он потерял свое состояние в результате разрушения Озерного города и поэтому вынужден вернуться в дорогу.
Не хочет быть обузой для отряда. Постоянно старается помочь персонажам игроков.

Беспокоится обо всем, особенно о Бельго. Много рассуждает об опасностях в лесу. Говорит мягко, но старается быть убедительным. Постоянно опирается на посох.

## Отыгрышь Белго

Юному Белго десять лет, и он вот-вот станет взрослым. Заботится о пони. Пытается показать, что он так же полезен, как и любой из отряда путешественников. Никогда не спорит напрямую со своим отцом, но сомневается в нем, когда разговаривает с персонажами игроков.

## Спасение Бальдора

Бальдор и трое головорезов находятся совсем недалеко, на тропе, ведущей из старого Озерного города в лес. Сейчас эта тропа в основном заросла — по ней мало кто проходит, так как сам город было перенесен после смерти дракона.

Бальдор стоит спиной к дереву и держит в руке тяжелую ветку. Трое предателей-охранников каравана окружили его и вооружены обнаженными мечами. У одного из троих на лице виден неприятный свежий рубец от удара веткой.

Любой из Дейла или Эсгарота узнает в трех охранниках Джонара, Келмунда и Финнара, трех отъявленных нарушителей спокойствия из Озерного города. Несколько лет назад они были головорезами на службе у старого Мастера. Новый, более мудрый Хозяин уволил их со службы, и теперь они воры и наемники. Очевидно, они решили, что убить Балдора и захватить его караван было бы выгоднее и намного безопаснее, чем бродить по дебрям Лихолесья.

Когда отряд игроков прибывает, Йонар — самый крупный из троицы — пытается убедить их уйти. “Это не твое дело!” Он утверждает, что Бальдор их обманул и что они возьмут только то, что им причитается. Когда



становится ясно, что персонажи ему не верят, он пытается воззвать к их жадности. Все, что нужно сделать, это повернуться спиной на минуту, а потом держать рот на замке, и он отдаст им часть награбленного.

## Запугивание головорезов

Троица в глубине души труслива — компания может запугать их и заставить уйти с проверкой **Харизмы (Запугивание)** перед началом боя. Если персонаж преодолевает Сл 15, головорезы уходят, но затаивают обиду на компанию и могут создать проблемы в будущем, если компания когда-либо вернется в Озерный город. Если персонаж превосходит Сл 20, головорезы настолько напуганы, что больше никогда не посмеют пересечь роту.

## Борьба с бандитами

Там, где слова не помогут, будут обнажены мечи. Головорезы не являются особенно сложной группой противников, и они пытаются сдаться, если их начальные ПЗ опустятся до половины. Во время боя Балдор беспокоит головорезов, сильно размахивая своей веткой; каждый раунд случайным образом выбирайте одного игрового персонажа, сражающегося с головорезами. Этот персонаж игрока имеет Преимущество в своих атаках в этом раунде. Используйте информацию по Бандиту (Thug) на с. 73 Руководства Хранителя.

## Предложение Бальдора

Как только с головорезами покончено, Бальдор бросает свою ветку и обнимает сына. Затем он благодарит отряд героев за быстрое спасение.

“Спасибо! Благодарю вас! Вы прибыли в самый последний момент!”. Он объясняет, что отправился из Озерного города со своим сыном и тремя наемниками. Он странствующий торговец, и его четыре пони везут из Дейла железные инструменты и игрушки, которые он намеревается продать жителям Лесного Холла. Он договорился с эльфами о проходе через их земли, и он знает, что Лихолесье опасно, и поэтому искал в Эсгароте стражников, достаточно храбрых, чтобы рискнуть пересечь лес. Кажется, его выбор был весьма неудачен.

Он предлагает отряду героев работу по охране каравана, т обещает заплатить им монетами и товарами (всего по 50 серебряных пенни каждый), как только они доберутся до Лесных врат.

## История Бальдора

Если компания спросит Бальдора, то они могут узнать следущее:

- Когда-то он был богатым торговцем из Озерного города, но все потерял, когда на город напал дракон.
- Погибла не только его состояние, но и его жена. Он вынес из огня своего маленького сына, но не смог найти жену.
- В то время как другие обрели процветание за годы, прошедшие после Битвы пяти воинств, ему не так повезло. Он переехал в Дейл, когда началась реконструкция города, но ему еще предстоит восстановить свое прежнее богатство.
- Юный Белго – хороший парень, гордость и радость своего отца.

## Путешествие

Балдор уже спланировал путешествие, хотя опытные спутники могут внести предложения. Он планирует встретиться со своими эльфийскими друзьями на краю Лихолесья, и эти будут сопровождать караван вверх по



реке на весельных плотах. Из Дворца Эльфийского короля компания отправится по Лесной тропе на западную сторону. Караван состоит из Бальдора, Белго и четырех пони. Большинство пони отказываются ходить под раскидистыми ветвями Лихолесья, но это выносливые животные которых тяжело тренировали. Они не без труда, но согласятся, чтобы их тащили по Эльфийской тропе. У Бальдора есть много припасов для всей компании. Бальдор ведет отряд вдоль берегов Лесной реки по наезженной тропе, пролегающей вдоль воды.

## - Часть вторая -
## Край лесного царства

В сумерках из тумана, что стелется по реке, появляются три плота. Фигуры в зеленых плащах подталкивают эти плоты к берегу. Эльфы тепло встречают Бальдора и отряд героев — купец им хорошо известен. Эльфы удивлены и очарованы Белго; говорят, что сейчас среди них мало детей.

Пони разгружены, и их ношу переносят на плоты. Животные поначалу опасаются забираться на доски плота, но один из эльфов шепчет им на ухо, и все четверо мгновенно становятся совершенно спокойными, радостно вскакивают на плоты и замирают посредине.

Отправившись в путь, эльфы умело направляют свои плоты против течения Лесной реки. После нескольких дней медленного путешествия земля по обе стороны от плотов поднимается и становится каменистой и лесистой, и отряд попадает в тень деревьев. Как будто плоты плывут по темному туннелю, а ветви переплетены над головой в навес. Игроки замечают высокие холмы в промежутках между деревьями, пока река не расширяется, а деревья снова не становятся тоньше. Здесь открывается залив, и хижины прижимаются к галечному берегу. Эльфы правят вдоль потока, вытекающего из скалистого каньона. Стены каньона становятся все выше и выше, пока плоты не минуют массивную решетку и вдруг не окажутся в пещерах Эльфийского Короля.



## Гости Эльфов

К сожалению, гости редко посещают Дворец Эльфийского Короля. Бальдора встречает его друг, эльф по имени Линдар, хозяин королевских погребов. Бальдору здесь рады — другим персонажам может не повезти. Если компании не удается убедить Линдара в своем хорошем характере, они вынуждены ждать под охраной в подвалах, пока караван не будет готов к отходу. Эльфы Лихолесья, конечно же, могут бродить по залам дворца, как им заблагорассудится.



## Мотивация
Единственная мотивация Линдара — следить за тем, чтобы персонажи игроков сохраняли мир в чертогах Короля Эльфов.

## Ожидания
+2: Если персонажи игроков особенно вежливы и обходительны или приносят интересные новости издалека.
+1: Если в отряде есть эльфы.
-1: Если в отряде есть гномы.
-2: Если персонажи требуют лучшего жилья или жалуются на охрану.

## Вступление
Ожидается, что в Дворце эльфийского короля нужно пройти проверку **Интеллекта (Традиции)** со Сл 15. Вместо этого менее образованные герои могут пройти проверку **Харизмы (Убеждение)** со Сл 20.

## Взаимодействие
Линдар предполагает, что, поскольку эльфы не знают персонажей игроков, то должны остаться недалеко, чтобы «охранять припасы». Через два дня эльфы приведут отряд к границам владений Трандуила. А пока они могут оставаться здесь, в пещерах; Линдар обещает прислать немного хлеба и вина.

## Результаты
**Неудача**: оскорбленный Линдар требует, чтобы отряд немедленно покинули их. Это Ужасное и Зловещее Начало их путешествия через Лихолесе.

**Успех от 0 до 2:** Линдар разрешает игрокам жить в пещерах до тех пор, пока они не будут готовы к отбытию.

**Успех на 3-4:** Линдар присылает отличные блюда из кухни Короля Эльфов, и искатели приключений могут приходить в Дворец в будущем.

**Успех на 6 или больше:** Персонажам разрешается остановиться в лучших помещениях в верхних залах, и они могут даже слышать пение эльфов. Сочетание мягких кроватей и хорошей компании гарантирует, что персонажи отправятся с полными надежды сердцами и ясной целью, когда путешествие.

## Начало путешествия
Через два дня Линдар и несколько других эльфов выводят отряд из пещер тайным путем и проводят их несколько миль по Эльфийской тропе. Эта часть леса не так угнетает; дорожка окружена буками, и солнечный свет просачивается сквозь деревья, заливая все вокруг зеленовато-золотым светом. Линдар предупреждает, что компания скоро войдет в более опасные районы, и дает им один важный совет — не сворачивайте с пути! Путь свободен от неприятностей, но этого нельзя сказать о лесах дальше.

### Загрузка пони
Игроки могут извлечь выгоду из того, что они путешествуют с пони, и погрузить на них часть своего снаряжения. Герои, путешествующие с пони, могут игнорировать первый уровень истощения, полученный в путешествии. См. стр. 166 Руководства игрока «Приключения в Средиземье».

# - Часть третья -
# Длинная дорога

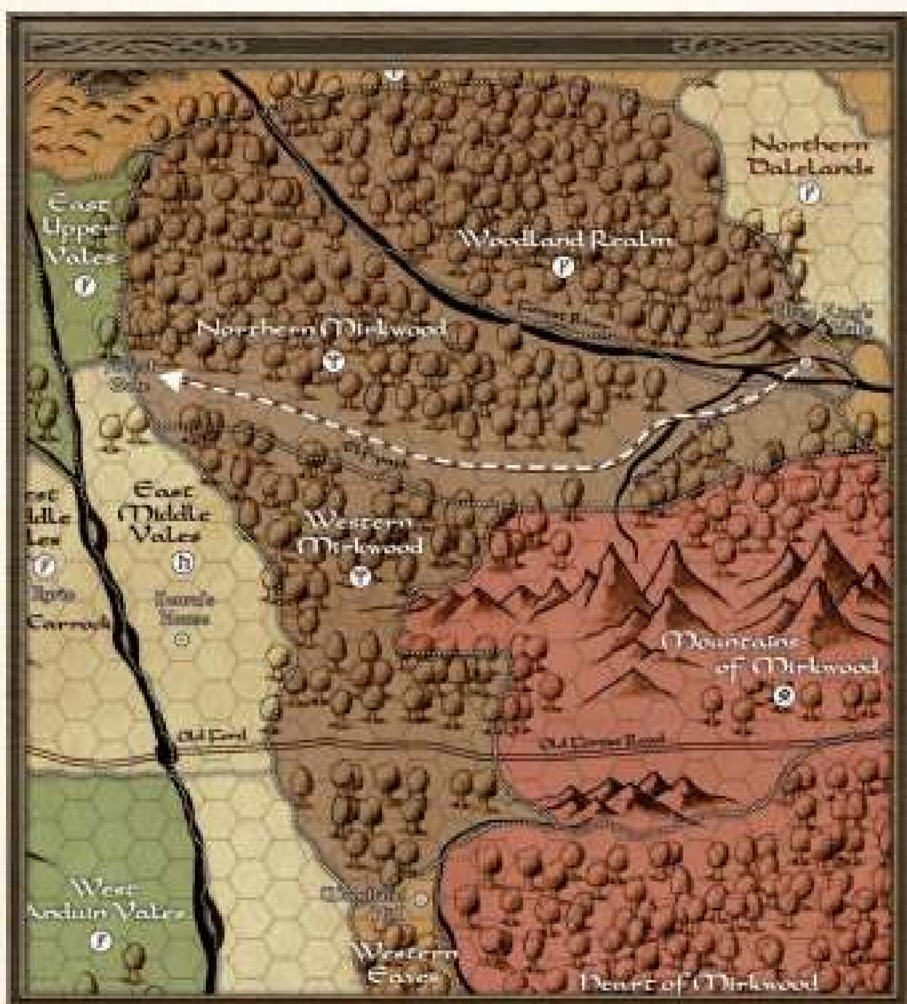
Линдар и эльфы привели отряд к точке, где Зачарованная река пересекает Эльфийскую тропу. Они переправляют компанию на плоту — пони опять временно освобождаются от груза — и эльфы предупреждают персонажей не пить из ручья. Как только ноги героев твердо стоят на тропе, Линдар желает им удачи и исчезает в тени деревьев. Теперь отряд предоставлен сам себе, и им предстоит долгий путь.

1/2

## Путешествие
Отряд должен следовать Эльфийской тропой почти через все Лихолесье. Прогулка по тропе несколько облегчает тяготы пути (лес не омрачает их сердца так тяжко, как если бы они шли напрямик).

- Путешествие по Лихолесью, даже по Эльфийскому Пути, трудно. Рейтинг этого путешествия равен 3.
- Дорога от Зачарованного ручья до Лесных врат составляет 160 миль, что делает ее путешествием средней дальности. Бросьте 1d2+1, чтобы определить количество слчцайных сцен путешествия. Сложность для любых событий равна 15.

- Темнота леса ложится тяжелым бременем на общий дух отряда. Путешественники в Лихолесье должны сделать два спасброска **Мудрости (Сл 15);** каждый проваленный спасбросок дает 1 очко Тени. По-настоящему опасные части леса находятся далеко на юге, в Сердце Лихолесья и вокруг Дол Гулдура, но это не означает, что путешествие по Северному Лихолесью — приятная и беззаботная прогулка.
- Обратитесь к Таблице сцен путешествий в диких землях на стр. 143, чтобы узнать о событиях, которые могут произойти во время этого путешествия.




### Талисман Белго

Как отмечено на странице 15, Белго носит талисман на шее как напоминание о своей потерянной матери. Этот талисман играет ключевую роль в заключительной части этого приключения, поэтому Хранитель должен обозначить его существование в начале игры. Например, если на компанию нападают пауки, то Белго мог выронить талисман в борьбе, и его мог заметить кто-то из персонажей игрока.

## – Часть четвертая –
## Замок пауков

Зачарованный Ручей протекает через все Лихолесье, и его основное русло пересекает Лесную Тропу далеко на востоке от нынешнего местоположения отряда. Однако в Лихолесье есть и другие ручьи, и из них тоже не всегда полезно пить.

Эта часть приключения начинается, когда караван разбивает лагерь. Разведчики находят отличное место для ночлега, там, где тропа выходит на красивую, поросшую травой лесную поляну. Любой эльф в группе признает это место одним из пиршественных залов Эльфийского короля под открытым небом, хотя конкретное это поле не использовалось уже много лет. По краю поляны бежит сверкающий ручей пресной воды. Отряд разбивает лагерь — если персонажи игроков заявляют о желании двигаться дальше, тогда молодой Белго картинно падает на траву и объявляет, что он слишком устал, чтобы продолжать путешествие в этот день. Скорее всего, персонажи поставят охрану на ночь.

### Ошибка Бальдора

Ночью торговец Бальдор просыпается. Он оставляет свое спальное место, перекидывается парой слов с караульным и жалуется на плохие сны. Он все еще в полусне, но во рту у него пересохло, поэтому он идет к ручью, чтобы попить воды. Лунный свет мерцает в текущих водах, и то, что было безопасным ярким днем, не всегда остается таким-же ночью.

Когда Бальдор пьет из ручья, это лишает его воспоминаний. Последние пять лет выпадают из его памяти. Бальдор забывает, где он и кем он стал. Внезапно ему кажется, что он вернулся в Эсгарот той ужасной ночью пять лет назад, когда дракон пришел к Долгому озеру.

Он видит персонаже игроков и принимает их за бандитов, похитивших его. Все, что он знает, это то, что он должен вернуться в Озерный город, чтобы спасти свою жену и ребенка от дракона. Он даже не узнает Белго. В его представлении Белго — это смеющийся пятилетний ребенок, а не нарочито серьезный десятилетний мальчик. Белго смотрит в глаза отцу и не видит, что его узнают или любят.

Его отец смотрит на мальчика, как будто тот незнакомец.

"Кто ты? Где я? Где... под Горой огонь! Эти дураки разбудили дракона! Я должен найти Халлу! Я... ты похитил меня! Вы негодяи! Где Белго?"

Проверка Мудрости (Проницательность) со Сл 10 дает понять, что Балдор не в своем уме — его глаза горят безумием, и он явно не узнает пресонажей. Если кто-нибудь приближается к нему, он поворачивается и сломя голову бежит в лес.




## Следуя за Бальдором

1/8

Игрокам нужно быстро решить, что делать. Чем дольше они ждут, тем дальше Балдор отдаляется от тропы. Все ли они пойдут за ним? Возьмут ли они пони? Белго добровольно остается наблюдать за животными, пока герои спасают отца. Наиболее вероятный сценарий состоит в том, что они оставят мальчика охранять пони, так как поляна все-же кажется безопасным местом. Если один или несколько игровых персонажей останутся позади, то Хранитель может устроить внезапное нападение пауков на поляну.

Обычно для выслеживания кого-либо в лесу требовался тест на **Мудрость (Выживание)**, но в этом случае Бальдор протоптал илистую почву у ручья, оставив большие глубокие следы, по которым может идти даже слепой гном. Однако персонажам приходится рыскать по следу с факелами до самого рассвета, так что им требуется несколько часов, чтобы пройти по маршруту Бальдора. Следы уходят в темный лес, пока внезапно не обрываются, как будто Бальдор растворился в воздухе. Если поискать вокруг, то можно найти несколько прядей паутины, свисающих с ближайших деревьев.

Успешная проверка Интеллекта (Расследование) со Сл 10 определяет, что Балдор попал в паутину с такой скоростью, что сровал ее с деревьев, к которым она была “привязана”. Оглядевшись, вы находите следы на земле, словно кого-то тащили. Должно быть, он запутался в паутине, а потом что-то утащило его вглубь леса. Если двигаться по следу дальше, то он приводит вас к другой поляне.

## Замок

1/2

Замок стоит на невысоком холме среди моря зеленых деревьев. Никто не сможет понять, эльфы или люди построили его, он разрушен. От оборонительных стен и хозяйственных построек не осталось и следа; все, что осталось, — это единственная круглая башня и часть того, что, когда-то было крепостью. Крепость рухнула сама по себе, остался только один угол в виде Г-образной стены. И башня, и стена покрыты густым саваном паутины, а между башней и стеной проходят несколько нитей паутины. С самого верха стены свисает извивающийся ком паутины. Должно быть, это и есть Бальдор.

На первый взгляд никаких признаков пауков нет, но есть множество мест, где они могут прятаться. Единственный звук - это шуршание, с которым Бальдор пытается вырваться из своих оков.

Чтобы добраться до Бальдора, игрокам нужно взобраться на стену или подняться по все еще неповрежденной винтовой лестнице в башне, а затем взобраться по паутине на вершину стены.

## Восхождение на стену

Стена имеет высоту тридцать футов, и по ней сложно взобраться, так как персонаж должен быть осторожен, чтобы не застрять в паутине.

- Чтобы взобраться на стену, требуется проверка **Силы (Легкая атлетика)** со **Сл 15**.

Если проверка провалена, персонаж застревает в паутине (становится Захваченным) и должен прорваться к свободе, что привлекает внимание пауков — см. «Марш пауков» ниже. Чтобы прорезать паутину, требуется проверка **Ловкости** со **Сл 10 (Ловкость рук)** или **Силы** со **Сл 13 (Атлетика)**. Если провалена более чем на 10 баллов, то персонаж падает со стены и получает урон 2d6.

## Лестница Башни

Винтовая лестница в башне в основном цела, поэтому персонажи могут легко подняться наверх. Оттуда они могут увидеть «мост» из паутины, тянущийся от башни до вершины стены, но они также могут увидеть десятки пауков, гнездящихся на дальней стороне разрушенной крепости. Кажется, что пауки спят, но любая вибрация паутины их насторожит.

- Для пересечения моста требуется проверка **Ловкости Сл 15 (Акробатика)**.

Неудача в тесте насторожит пауков; провал на 10 и более баллов предупреждает пауков и означает, что персонаж снова запутался в паутине; герой Захвачен и должен пройти проверку **Ловкости Сл 10 (Ловкость рук)** или **Силы Сл 13 (Атлетика)**, чтобы освободиться.

## Спасение Бальдора

Как только персонаж достигает Бальдора, он может перетащить его тело на вершину стены, проверив **Силу (Атлетика)** со **Сл 13**, а затем вытащить его из паутины. Бальдор оглушен, но может двигаться и подняться с помощью героев. И Бальдор, и его помощник двигаются с половиной скорости. Бальдор и герои должны сделать еще одну проверку **Ловкости**, чтобы пересечь мост, и еще одну проверку **Силы**, чтобы спуститься по стене.

## Марш пауков

Если товарищам удастся добраться до Бальдора, высвободить его и сбежать с места происшествия, не провалив ни одной проверки навыка, то они успешно спасут торговца из-под носа пауков (если у пауков есть



носы) без шанса быть увиденными. Однако если один из персонажей потянет не за ту нить, то пауки бросаются в погоню!

- В первом раунде персонажи чувствуют колебания паутины, но **паук** не появляется. Во втором и последующих раундах по одному пауку прибывает, чтобы напасть на героев. Каждый паук, вступивший в бой, получает ту же инициативу, что и его собратья.

Хотя один паук (стр. 105, Книга хранителя) не представляет смертельной угрозы для группы хорошо отдохнувших героев, неудачный бросок кубиков может означать, что отряд вскоре окажется в меньшинстве. Если пауков больше, чем героев, они представляют страшную опасность. Пауки атакуют персонажей, застрявших в сети.

### Обретен!

Если удача отвернется от персонажей и кажется, что они вот-вот будут побеждены пауками, то Хранитель может спасти их, введя в игру отшельника с луком. Отшельник смеется и кричит чепуху, стреляя смертельно точными попаданиями в самого большого из пауков.

### Побег!

После того, как персонажи спасут Бальдора, им все еще нужно вернуться на тропу, и они должны сделать это с кучей пауков, спешащих за ними. Пауки двигаются с неестественной скоростью, прыгая с дерева на дерево и волоча за собой нити паутины, словно рыболовные приманки, пытаясь заманить своих товарищей в ловушку. Бальдор все еще находится в замешательстве после того, как выпил из Зачарованного ручья, но даже в своем помутненном состоянии он понимает, что ему лучше с этими странными спутниками, чем быть ужином для пауков.

После нескольких минут бега персонажи возвращаются на поляну, где встречают Белго и пони. Пауки не смеют прерсекать тропу. Бальдор восстанавливает большую часть своих воспоминаний после нескольких часов отдыха и разговора с сыном. Он выглядит неспокойным и воинственным до конца пути. Он говорит персонажам, что думал, что вернулся в Эсгарот, когда Смауг напал, и рассказывает историю о том, как его жена Хилла пропала, когда дракон напал на Озерный город. Бальдор смог вынести своего маленького сына из пламени, но больше никогда не видел Хиллу.

### Собирающаяся тьма

В оставшейся части путешествия покажите, что между Бальдором и Белго теперь нет понимания. Мальчик чувствует себя преданным и одиноким, а Бальдор слишком сбит с толку и нервничает, чтобы утешить сына – стирающий память поток смыл большую часть воспоминаний Бальдора за последние пять лет, и ему трудно собрать вместе то что осталось.

- С точки зрения игры, бедняга Белго набрал несколько очков Тени из-за пережитых мучений. Белго проводит все больше и больше времени, играя с амулетом, который носит на шее.

## – Часть пятая –
## Отшельник

Когда-то у Хермита из Лихолесья было имя, но он потерял его в подземельях Дол Гулдура. Он помнит лишь части своей жизни до темноты. Он был дровосеком, войном, героем. Он помнит солнце на деревьях, тяжесть топора в руке, дым, поднимающийся от костров после долгой охоты, тепло Великого дома, когда за окном завывают зимние ветра. Все, что было потеряно, когда он попал в плен. Много лет мучился он в подземельях, терзаемый орками и прочими ужасными существами. Затем, пять лет назад, Тень была изгнана с Холма Колдовства. Отшельник услышал шум страшной бури над головой, бури такой громкой, что он проснулся в своей тюремной камере глубоко под землей. Он обнаружил, что дверь не заперта, и бежал через бесконечный лабиринт туннелей, пока не наткнулся на сток, ведущий к солнечному свету. Он убежал, голый, вопящий и совсем обезумевший, в лес и с того дня живет здесь один.

### Гроза

Компания путешествует по Эльфийской тропе, когда внезапная буря обрушивается на Лихолесье, делая лес таким же темным, как полночь. Сильный ветер срывает верхушки деревьев, обрушивая на отряд град листьев. Более крупные ветки зловеще скрипят, а гнилые ветки трескаются и падают. Облака разверзлись, словно чья-то великая рука собрала все Долгое озеро и вылила его

на лес. Гром и молния гремят над головой, невероятно громко и опасно близко, и вода начинает стекать по деревьям все более и более обильно, пока десятки маленьких ручейков не начинают петлять по лесной подстилке. Дальнейшее движение невозможно — игроки должны найти сухое место в пределах видимости тропы.

- Когда сверкает молния, один из разведчиков отряда замечает необычное зрелище на пути следования. Впереди огромное мертвое дупло, а с его вершины поднимается тонкий столбик дыма. Внутри дупла кто-то живет! Поиск вокруг основания дерева позволяет персонажам найти нору, которая проходит между корнями внутрь дерева.

Вокруг или внутри никого нет, но они скорее всего хозяин жилища недалеко, если он решил оставили огонь без присмотра. Даже если компания готова бросить вызов погоде и отправиться в путь, ни Бальдор, ни Белго не имеют достаточно сил, чтобы продолжать идти через бурю. Дерево Хермита — единственное доступное убежище.

## Дерево Хермита

Дерево отшельника полое внутри. Входная нора проводит в единственную круглую комнату. Стены — это само мертвое дерево, а крыша — это смесь коры и соломы, которая удерживает большую часть ветра и дождя. Здесь не так уютно, как в хоббичьей норе, но лучше, чем в Лихолесье во время грозы. В центре комнаты есть кольцо из камней, и там горит небольшой огонь для приготовления пищи, а на вертеле жарятся куски мяса (возможно, кролика или белки). Другие куски мяса свисают с потолка на длинных черных нитях. Возле костра находится односпальная кровать из листьев и шкур. Ведра с водой и корзины с фруктами стоят в прохладной грязной лощине в глубине комнаты. Любой из Людей леса признает искусную ручную работу. Однако осмотр вокруг приводит к мрачному открытию — стены покрыты резьбой по дереву, изображающей ужасные лица и монстров всех мастей. Кто бы ни жил здесь, его мучают кошмары.

1/2

## Встреча с отшельником

Через несколько минут отряд слышит шум снаружи, когда кто-то подходит ко входу и пробирается в дупло дерева. Персонажи чуют отшельника еще до того, как видят его; невероятно зловонный запах веет от его грязных лохмотьев и израненного худого тела. Его запястья и лодыжки покрыты шрамами. Отшельник кричит от испуга, когда находит отряд в своем доме, и направляет на них копье, но не атакует....



### Отыгрышь отшельника

Говори с собой. Спорь с собой. Бормочи беспорядочную чепуху. Ты сумасшедший, но ты знаешь, что ты сумасшедший. Раздражайся, если персонажи пытаются вас успокоить. Сгорбитесь, стучите зубами, нюхайте воздух, как животное.

### Мотивация

Убери незнакомцев со своего дерева! Прогони их! Но подожди... ты помнишь, давным-давно... лучшие дни, солнце на твоем лице. Может… это друзья?

### Ожидания

+2: Если отряд относится к нему с уважением и добротой; если в отряд есть кто-то из Людей леса

+1: При эффективной угрозе

-1: Если кто-то задает вопросы о резьбе; если в компании есть эльфы или гномы

-2: Если угрожать неэффективно

### Вступление

Компания должна объяснить, кто они и почему вторглись в дом отшельника.

### Взаимодействие

Первое, что нужно сделать, это попросить разрешения остаться. Для этого требуется проверка **Харизмы (Убеждение) со Сл 13**, хотя **Интеллект (Загадка)** также может быть использован. Предложение отшельнику еды и питья поможет расположить его к себе — он явно голоден и сьест все, что ему предложит игроки. Если игрок спросит кто он такой, тот пожимает плечами.

«Нужно имя, не так ли? Есть только я, я знаю, кто я. Я это я. Однако вам нужно имя. Ты не я. Когда-то у меня было имя, но они его взяли».

Его тревожит вопрос о резных фигурках на стенах. Он сделал их, чтобы отпугнуть свои кошмары. Он настаивает, что в лесу тьма, огромная тень. Свет прогнал ее, но она снова вырастет. Он слышит, как она подкрадывается к нему, пока он спит. Вот почему он прячется на этом дереве и держится подальше от людей. Он знает, что Тень проникает в сердца людей и превращает их в зверей.

Ведь любой из отряда мог быть слугой Тени.

- Если компания не заверит его, что все они враги Некроманта, он нападет на них.

### Результаты

**Неудача**: Хермит кричит игрокам, чтобы они покинули его дом. Если они соглашаются на это, то обнаруживают, что худшая часть бури уже позади, но игроки по-прежнему получают штраф -1 к броску прибытия. Если они откажутся уходить, то Отшельник атакует; (При необходимости используйте характеристики Городской стражи, Книга Хранителя стр. 69, с дубинкой в качестве оружия.) Убийство Отшельника в его собственном доме является Проступком, который стоит как минимум 3 Очка Тени.

**Успех от 0 до 5:** Через несколько минут Хермит устает от разговора и засыпает. Отряд может остаться в дупле дерева до конца ночи, но должен уйти утром, когда буря утихнет.

**Успех на 6+:** если отряд завоюет его доверие, то Хермит роется в своих лохмотьях и достает сломанный кусок металла. Это остатки когда-то великолепного топора. Отшельник сует его в руки одного из героев, говоря, что Тень прячется в вещах и лучше не иметь ничего ценного, потому что тьма может скрываться в камне, или яичной скорлупе, или драгоценном камне, или кольце. Он слишком долго носил этот топор, и теперь он хочет, чтобы вы забрали его.

- Успешная проверка **Интеллекта (Знания)** со **Сл 15** поможет определить кусок железа как осколок знаменитого топора под названием Волкокус (герои из Людей леса сразу узнают предмет). Оружие было фамильной реликвией жителей Лесного Холла, но было потеряно давным-давно, когда один из сыновей их вождя был захвачен орками.

## – Часть шестая –
## Колодец в лесу

Западные пределы Лихолесья мрачны и опасны. Некоторые леса когда-то были населены людьми, и деревья до сих пор помнят удары топора. Эта часть леса находится далеко от Тени на юге, но тем не менее она так-же неприветлива и не любит никого, кто ходит на двух ногах.

И все же воздух местами не такой застойный и тяжелый, а свет ярче. Иногда через прорези в сводах леса отряд может увидеть открытое небо. В проникающем сквозь листву солнечном свете персонажи игроков обнаруживают камни, покрытые рунами, или груды камней, свидетельствующие о том, что когда-то в этих краях жили люди. Однажды скоро они пройдут поворот тропы и вдали увидят конец дороги и Лесные врата, где земля спускается к Долинам Андуина.

### Древний лес

1/2

На следующий день после грозы восходит солнце теплым утром (необычно теплым, если это осень). Даже если игроки все еще находятся в тени Лихолесья, они чувствуют, что температура повышается. По мере продвижения отряду становится очень жарко. Ближе к полудню чувство сонливости словно выползает из-под земли и карабкается по ногам. Мухи жужжат у них в ушах, а вода, журчащая из сотен ручейков, звучит полушепотом колыбельной.

Недалеко от игроков находится старый каменный колодец, а на дне этого колодца живет что-то безымянное и злобное. Древние деревья, живущие в этой области, заключили сделку с этим существом и заманивают к нему любого путешественника, который посмеет пройти у их корней.

- Когда игроки находится поблизости от колодца, сделайте спасбросок **Мудрости** со **Сл 16**. Все те, кто терпит неудачу, получают очко Тени, так как начинают чувствовать себя подавленными и утомленными. Если хотя бы половина игроков не прошли

бросок, персонажи соглашается остановиться на полуденный отдых.

Если компания останавливается, они выбирают место недалеко от тропы. Рядом открывается устье старого колодца. Колодец не сразу виден, так как это просто низкое кольцо камней вокруг дыры в земле, прикрытой опавшими листьями и густым подлеском. Те персонажи, которые прошли проверку, чувствуют себя обязанными вздремнуть после быстрого приема пищи. Как только они закрывают глаза, им начинают сниться яркие сны. Если другие персонажи не соглашаются остановиться (менее половины отряда провалили бросок), вместо этого у тех, кто провалил спасбросок, начинает появляться странное предчувствие.

## Сны и предчувтсиве

Лес, по которому путешествуют персонажи, плетет заклинание, чтобы отправить товарищей к существу, скрывающемуся на дне колодца. Спят ли они или все еще идут по тропе, герои, провалившие спасбросок, получают внушение от древних и злобных деревьев.

- Персонажам снится или они чувствуют, что что-то очень важное находиться поблизости, им только нужно это найти. Свяжите эти сны или видения с теневыми слабостями персонажей. Ученому может присниться, что на дне колодца неподалёку лежит книга, описывающая многие тайны Врага; Охотник за сокровищами может увидеть внутри колодца золото, в то время как Странник странным образом стремится покинуть тропу и исследовать близлежащий лес.

## Во власти чар

Если какой-либо персонаж поддается приступу безумия, находясь рядом с колодцем, то бежит к нему. Если ни у кого из персонажей нет такого наваждения, то жертвой становится юный Белго.

Мальчика мучают сны о том, что призрак его матери находится рядом, зовет его с деревьев. Поскольку в данный момент он чувствует разрыв в отношениях с отцом, Белго особенно уязвим для наваждения деревьев. Он убегает в лес, выкрикивая имя своей матери и крепко сжимая свой талисман. Белго или кто-то, так-же попавший под чары, бегут вглубь леса, они попадают в чащобу леса и быстро сбиваются с пути. Их спутники могут либо попытаться удержать жертв, либо последовать за ними в лес к колодцу.

1/2

## Старый колодец

Сам колодец имеет около двадцати футов глубины. На середине глубины колодца есть небольшой карниз выступающий из стены, а дно шахты забито липкими растениями, похожими на толстые корни или спутанные стебли чудовищной лианы. Среди переплетенных лоз на дне много старых костей, останков предыдущих жертв Существа в колодце. Старая гнилая веревка свисает с края колодца. При любой нагрузке веревка мгновенно рвется.

- Первая жертва, достигшая колодца, бросается в него. Если это Белго, он тяжело приземлится на каменный выступ. Персонаж игрока, который прыгает в колодец, пролетает целых двадцать футов и приземляется на дно среди лиан.



## Существо атакует

Когда кто-то падает в колодец или находится в пределах 20 футов от его края, липкие лозы разворачиваются и атакуют. Все хлещущие щупальца преследуют одну цель и пытаются обвить игроков, а затем задушить или раздавить их.

Персонажи, провалившие спасбросок, все еще находятся под действием заклинания, наложенного на них лесом: они видят существо не как ужасного монстра, а как сон или видение, которое привело их сюда. Белго видит, как мать обнимает его; персонаж, пришедший сюда в поисках золота, видит золотые монеты и драгоценности на дне колодца и думает, что выкапывает их из земли, когда на самом деле его душит существо.

- Как следствие, они не могут атаковать существо каким-либо образом, и их нельзя убедить держаться от него подальше.

Жертвы освобождаются от своего безумия, если существо ранено или если другой персонаж помогает им освободиться от него. Например, если талисман Белго вырван из его рук, то он видит существо таким, какое оно есть на самом деле.

## Борьба с существом

Персонажи внутри колодца имеют Помеху при атаках существа, в то время как существо имеет Преимущество против них.

- Чтобы выбраться из колодца, требуется проверка **Силы (Атлетика)** со **Сл 15**. Персонажи, пораженные во время того как они пытабтся выбраться их колодца, падают внутрь.
- Персонажи вне колодца могут сражаться как обычно. Товарищи наносят вред существу, рубя его многочисленные щупальцевидные конечности. Если ПЗ существа уменьшаются до 20 или меньше, его уродливые щупальцы соскальзывают обратно в колодец и исчезают в грязи на дне.

## Существо в колодце

*В глубинах мира есть существа более старые и отвратительные, тем орки.*

Даже Мудрейший не может догадаться, является ли существо в колодце частью злого леса или чем-то, что выползло из темных вод под Лихолесьем.

### Существо в колодце

*Средняя аберрация (безымянное)*

| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 15 (+2) | 14 (+2) | 13 (+1) | 6 (-2) | 10 (+0) | 9 (-1) |

**Класс брони** 12
**ПЗ** 55 (10d8+10)
**Скорость** 0 футов

**Иммунитет к состояниям:** Ослепление, Склонность
**Навыки** Восприятие +2, Скрытность +4
**Чувства** темновидение 60 футов, пассивное Восприятие 12
Испытание 2 (450 XP)

**Множество щупалец (перезарядка 6).** Существо в Колодце может действием атаковать щупальцами всех существ в пределах 20 футов от себя.

**Действия**

**Щупальце.** Рукопашная атака: +4 к попаданию, досягаемость 20 фт. Попадание: дробящий урон 6(1d8+2). Если цель пыталась выбраться из колодца, она должна сделать Силу со Сл 13, иначе будет отброшена обратно в колодец. Если цель находится вне колодца, она должна совершить спасбросок Ловкости со Сл 13, иначе ее втянет в колодец.

## - Эпилог -

## Лесные Врата

От колодца до опушки леса всего несколько дней пути. Отряд выходит на яркий солнечный свет и освежающий ветер. Отсюда Бальдор намеревается отправиться на юг, чтобы торговать с Лесным народом и Беорнингами; эти земли охраняются народом Беорна, так что опасность нападения бандитов невелика, и он больше не нуждается в услугах отряда. Он благодарит вас и платит сколько обещал. Персонажи прошли через Лихолесье и выжили, чтобы рассказать об этом. Дикие земли лежат перед ними!

1/2

## Фаза Братства

Если за этим приключением последует Фаза Братства, то компания может отправиться с Балдором в Лесной холл и остаться там, чтобы, возможно, передохнуть. Они могут подумать о возвращении осколка топора Волкокус их законным владельцам, Людям леса в Лесном Холле. Если они это сделают, их приглашают на встречу с Советом старейшин, а затем преподносят подарки по 20 серебряных пенни каждый. Более того, отныне они могут считать и Лесной Холл, И близлежащий город Людей Леса убежищем.

# О листьях и тушеных хоббитах

## для героев 2 или 3 уровней

- **Когда:** это приключение лучше всего подходит для любого времени лета или осени, любого года, начиная с 2946.
- **Где**: приключение начинается в гостинице «Восточная», новом заведении по дороге от Старого Брода к Лесным вратам Лихолесья, а затем ведет через Великую реку к Высокому перевалу.
- **Что:** караван с товарами и припасами из Шира не прибыл вовремя, и хозяин гостиницы, некто Доди Брендибак, эсквайр, только что прибывший в Дикие земли, опасается за безопасность своего брата. Персонажей просят найти следы каравана и обеспечить безопасность Динди Брендибака и товаров каравана.
- **Почему**: новая гостиница «Восточная» может стать убежищем для всех путешественников или даже убежищем для персонажей игроков, если она уцелеет, так что защита гостиницы — доброе дело для всех, кто ищет приключений. Более прозаично, Доди предлагает небольшую сумму денег и другие сокровища, если товарищи найдут его брата.
- **Кто**: Объект задания — Динди Брендибак, младший брат трактирщика.

## Фаза приключений

Это приключение разделено на шесть частей, включает начальную встречу в гостинице, путешествие к Высокому перевалу и обратно, а также встречающиеся по дороге опасности.

### Часть первая - Гостиница “Восточная”

В первой части приключения рассказывается, как случилось, что хоббит открыл гостиницу, история братьев Брендибак и судьба пропавшего без вести Динди. Гостиница «На Восток» подробно описана, так как компания может возвращаться сюда снова и снова в своих путешествиях.

### Часть вторая - На пути к перевалу

В этой части рассказывается о путешествии по Диким землям к предгорьям Туманных гор и Высокому перевалу. В этом путешествии отряд героев сталкивается с несколькими опасностями и проходит через руины города, построенного много веков назад. Они находят признаки того, что караван подвергся нападению.

### Часть третья - Битва у форта

Отряд натыкается на выживших в караване и помогает им в отчаянной битве с войском гоблинов. Отряд побеждает (или погибает в битве!), но обнаруживает, что гоблины унесли Динди, когда они бежали.

### Часть четвертая – В глубине гор

Следуя за гоблинами, похитители приводят искателей приключений в пещеры под Мглистыми горами. Преодолев эти темные туннели, они обнаруживают, что гоблины заключили Динди в тюрьму.

### Часть пятая - Пир у гоблинов

Репутация хоббитской кулинарии дошла даже до пещер гоблинов, и они требуют, чтобы Динди приготовил дня них пир. Герои могут использовать этот пир, чтобы обмануть гоблинов, заставив их драться между собой, или украсть ключ и освободить Динди от оков.

### Эпилог - Обратно в гостиницу

После спасения Динди товарищи возвращаются в гостиницу “На Восток” за наградой.

## - Часть первая -
## Гостиница “Восточная”

В земле была нора, а в норе жил хоббит. На самом деле, четыре хоббита, и к ним присоединится еще и пятый. Хоббитом, о котором идет речь, был некто Доди Брендибак, который раньше был из Бакленда в Шире, а теперь стал жителем Диких земель. Над только что вырытой ямой стоял только что построенный постоялый двор, такой новый, что еще пахло опилками и краской, и выбеленные стены были на самом деле белыми, а не пожелтевшими от табачного дыма и пролитого пива. Он жил в норе со своей женой Агатой и двумя маленькими сыновьями, а одна из комнат этой норы ожидала прихода его брата Динди.

Додин умел заводить друзей и когда-то считал себя много путешествующим хоббитом. Он добрался до Бри, что для большинства хоббитов составляет вдвое больше, чем все путешествия за всю жизнь.

Однажды в Бри, в гостиной «Гарцующего пони», он встретил другого хоббита — знаменитого (или печально известного) Бильбо Бэггинса.
Эти двое начали делиться историями, и на этот раз Доди был тем, кто был ошеломлен и очарован рассказами Бильбо о далеких землях. По сравнению с путешествием Бильбо Туда и Обратно, Доди почти не выходил за порог своего дома. После нескольких часов и нескольких пинт, Бильбо пригласил Доди навестить его в Бэг-Энде по случаю ужина в следующее воскресенье. Доди привел с собой своего младшего брата Динди и жену Агату.
Обед включал в себя несколько бутылок вина и еще больше рассказов о дальних землях, а также бесчисленное количество блюд. Доди заявил, что решил превзойти Бильбо, Динди взобрался на стол и спел сказку о великанах, Бильбо с энтузиазмом показал им свою коллекцию карт и дневников, а Агата... ну, Агата потягивала вино и думала о практичности. Когда Агата Тук вышла замуж за Доди Брендибака, все предполагали, что суровая молодая она сможет вбить немного ума в печально известного эксцентричного и дикого Брендибака и обеспечить, чтобы он нашел дело или ремесло, чтобы занять свои дни. Однако Агата была Туком, и в этой семье есть скрытая страсть к путешествиям и приключениям.
Ни один из троих джентльменов-хоббитов не мог точно вспомнить, как это произошло — опять же, дело было в изрядной доле вина, — но был разработан любопытный план. Поскольку после успешного похода на Эребор и победы над Драконом на Севере наступила новая эра мира и процветания. Путников на Лесной Дороге стало намного больше, чем раньше, благодаря бдительным глазам народа Беорнингов и возрожденному Королевству Дейл. Этим путешественникам и торговцам нужно было где-то останавливаться чтобы передохнуть и подкрепиться. План состоял в том, что два брата построят, откроют и будут содержать гостиницу по дороге между Старым бродом и Лесными вратами — совсем рядом с Домом Беорна, куда не осмелится проникнуть ни одно зло.
Бильбо дал обоим братьям немного денег, чтобы открыть гостиницу, а также несколько рекомендательных писем к различным высокопоставленным и важным лицам, которых он встретил во время своих путешествий. Спустя несколько недель два брата отправились из Бакленда будучи все еще слегка ошеломленными. Они без происшествий пересекли Туманные горы и оказались в доме Беорна. Беорн проигнорировал рекомендательное письмо, но его позабавила самонадеянность хоббитов (бочонок пива, доставленный из Золотого окуня, тоже, возможно, помог делу), и разрешил им строить гостиницу.



## Уютный дом

Гостиница «Восточная» расположена рядом с небольшим ручейком, вытекающим из Лихолесья к Великой реке, примерно в двадцати милях к югу от того места, где Лесные врата открывают границы дикого леса. Небольшой каменный мостик



прогибается над журчащими водами, а прямо за ним стоит гостиница. «Восточная » (Динди шутит, что это самый восточный форпост Шира) состоит из небольшого, но удобного постоялого двора, включающего общую комнату и несколько комнат для гостей из Большого Народа, несколько хозяйственных построек и конюшен, а также хоббитскую нору внизу, где живут Динди, Доди, Агата и два маленьких сына Доди.

Хотя гостиница открылась всего несколько месяцев назад, она завоевывает репутацию хорошего пристанища для путешественников на востоке Лихолесья. Пиво хорошее, еда превосходная, а хоббиты — замечательные хозяева (даже когда в их дома вторгаются тринадцать гномов и волшебник, как доказал Бильбо несколько лет назад). По правде говоря, успех гостиницы не столько связан с пивом Доди или даже вкусной едой Агаты, а скорее с обещанием Беорна о защите и с любопытством путешественников, приезжающих посмотреть на странных полуросликов. И все же, если кто придет укрыться от бандитов и останется из-за еды и мягких перин, то это все равно серебряные монеты в кармане у Доди.

В самом деле, если гостиница уцелеет, она может стать сердцем новой деревни, как Бри выросла на перекрестке вокруг «Гарцующего пони».

## Обитатели гостиницы

**Доди Брендибак**: Владелец и бармен гостиницы, Доди исключительно общителен и дружелюбен даже для хоббита. Он может заговорить любое существо в Средиземье; если бы Доди оказался в пещере Голлума вместо Бильбо, то хоть и проиграл бы Игру в Загадки, но гномы нашли бы Доди, следуя за шумом пьяного Голлума, поющего о рыбе. Доди лучший друг для всех.

**Динди Брендибак:** младший и более нервный брат Доди. В отличие от своего болтливого родственника, Динди никогда не хотел путешествовать по дикой природе. Он всегда мечтал открыть гостиницу, но полагал, что это будет в Бэкленде или, может быть, в Истфаре, а не у границ Лихолесья. Тем не менее, если дела пойдут гладко, то гостиница «Восточная» может принести прибыль обоим братьям Брендибакам, и через несколько лет он сможет вернуться в Шир с сундуками серебра и золота, совсем как Бильбо Бэггинс. Прошлой весной Динди вернулась в Шир, чтобы добыть жизненно необходимые припасы, такие как носовые платки, зонтики, полочки для специй, столовое серебро, втулки для барных стоек, валики из перьев и круглые двери, трава для трубок и пиво из Шира(которое, если честно, тоже можно было бы причислить к «жизненно необходимым продуктам»).

**Агата Брендибак:** жена Доди, тихая женщина туковской крови. Она гораздо разумнее и трудолюбивее Доди; и позволяет ему развлекать клиентов, в то время как сама организует остальную часть бизнеса. Например, она покупает припасы у Людей леса и Беорнингов — и даже, иногда, у эльфов — и следит за безопасностью гостиницы. За ее деловой, суетливой манерой поведения она совершенно очарована тем, что находится здесь, в Диких Землях, и рада встретить самых разных людей. Двое ее сыновей, Дандо и Родри, бегают по гостинице и окрестностям. Через несколько лет она намерена отправить их на воспитание к родственникам в Шир.

**Фрайер**: Фрайер — гном-кузнец-лудильщик, который много лет путешествовал по дорогам между Туманными горами и Железными холмами. Он помог построить гостиницу и стал местным плотником, кузнецом помощником бармена и главным лесорубом в гостинице. Фрайер любит хоббитов и еще больше любит деньги, которые они ему платят. После многих лет скитаний гостиница стала для него хорошим местом для отдыха.

**Шадрах**: Бродячая собака, которую «приютили» хоббиты, или, точнее, приютившая их. На самом деле Шадрах — одна из волшебных собак, служащих Беорну; Беорн попросил собаку следить за хоббитами и лаять, если что-то действительно опасное угрожает таверне. Шадрах целыми днями играет с мальчиками-хоббитами или бездельничает у огня, но всегда прислушивается к опасности.

## Начало приключения

Приключение начинается, когда компания прибывает в гостиницу. Новость о недавно открывшейся гостинице, вероятно, достигла их во время путешествовали по Диким Землям, ведь путники часто делятся новостями о хороших местах. Это может быть первый раз, когда кто-либо из персонажей игроков посетил гостиницу. Персонажи-хоббиты могут уже знать братьев Брендибак (и, возможно, даже путешествовали с ними в прошлом или даже учасьвовали в этом безумном плане по открытию гостиницы в Диких Землях). Огни гостиницы «Восточная» сияют теплым приветливым светом во мраке, когда компания приближается. Конец лета, но в сумеречном воздухе витает холодок, предвещающий скорую смену сезона. Из сумерек выходит собака, чтобы обнюхать руки персонажей и посмотреть, стоит ли на них лаять. Внутри гостиница наполовину заполнена.

За одним столом сидят трое Беорнингов с большими кружками эля и огромной тарелкой сосисок Агаты; эти Беорнинги — суровые, свирепые люди, выкованные долгими годами борьбы за выживание в Диких Землях, но Агата постоянно настаивает, чтобы они пользовались салфетками. За другим столиком трактирщик Доди разговаривает с гномами-путешественниками. Он вскакивает и приветствует компанию, когда они входят.

Хорошая кровать на ночь может быть получена за 2 серебряных пенни, а герои с меньшим достатком могут спать в общей комнате, пока если они приобретут еду (5 центов за тарелку) или напитки (3 цента за пинту). Персонажам-хоббитам предложат комнаты в помещениях под гостиницей. Любой, кто преуспеет в проверке **Харизмы (Исполнение)** со **Сл 10**, получает напиток, купленный для него Беорнингами, которые ценят музыку.

## Слухи

Успешная проверка **Харизмы (Убеждение)** со **Сл 10** даст персонажам возможность поболтать. Гномы только что пересекли горы с запада и рассказывают о гоблинах. Кажется, что орки снова крадутся на юг из своих крепостей под горой Грам и горой Гундабад, и путешественники на Высоком перевале снова находятся под угрозой нападения. Один из гномов предполагает, что с этим нужно что-то делать, и вслух задается вопросом, что будутделать король Даин или один из других правителей Севера. Победу, одержанную в Битве Пяти Армий, не следует упускать из виду из-за отсутствия бдительности. Более циничный гном утверждает, что Туманные горы далеко от Дейла, и что эта новая эра процветания и братство скоро угаснет, и Свободные Народы снова станут подозрительными и замкнутыми. Успешная проверка **Мудрости (Проницательность)** со **Сл 13** позволяет заметить, что трактирщик, кажется, обеспокоен этой новостью, и хотя он остается веселым и дружелюбным, его поведение теперь скрывает беспокойство. Со временем к компании обращается Доди.

1

## Просьба Доди

В этой встрече персонажи имею приемущество, так как трактирщик нуждается в услуге от них. Встреча следует стандартному формату для Аудиенций.

### Мотивация

Доди хочет, чтобы искатели приключений отправились на поиски его пропавшего брата.

### Ожидания

+2: Герои совершают героические поступки (Отряд соглашается помочь ему, не спрашивая о награде)

+1: Хоббиты держатся вместе (+1, если в отряде есть хоббит или кто-то упоминает о деяниях Бильбо Бэггинса)

-1: «Это зло в Диких Землях» (кто-то предполагает, что Динди уже мертв)

-2: Жадные большие люди (Персонажи требуют большего вознаграждения, чем Доди может себе позволить)

### Вступление

Как только персонажи удобно расположились в трактире и поели, к ним подходит Доди с подносом. Он тщательно отобрал напитки из своего погреба, чтобы те точно понравились всем из искателей приключений, так что хоббиты получают пинту пива из Шира, эльфы — прекрасное вино, беорнинги — мед и так далее. Он явно пытается выслужиться. Персонажи могут представиться, пройдя проверку **Интеллекта (Традиции) Сл 15** или **Харизмы (Убеждение)**.



## Взаимодействие

Затем Доди спрашивает, какое дело могло привести такую компанию авантюристов в его гостиницу. Он внимательно слушает, что говорят о себе товарищи. Хоббит готовится к собственной речи, которую он произнесет, как только решит, что разгадал персонажей; он корректирует свои слова в зависимости от того, как представились персонажи: если во время вступления они использовали Интеллект, чтобы рассказать о своих делах и родословных, то он обращается к ним официально с деловым предложением; если они использовали Харизму, то он представляет свою просьбу как одолжение между друзьями.

Доди рассказывает компании краткую историю гостиницы «Истерли». Он без зазрения совести называет Бильбо Бэггинса своим «деловым партнером и главным инвестором». Он объясняет, что его брат Динодас («Динди») уехал на запад в начале года и должен был вернуться к концу лета. Несколько месяцев назад Динди сообщил, что прибыл и собирает припасы для долгого путешествия на восток. С тех пор Доди ничего не слышал о Динди.

Доди спрашивает компанию, едут ли они на запад, и если да, то смогу ли они его успокоить и между делом разыскать следы его брата. Если игроки будут готовыми ему помочь, то Доди предлагает товарищам награду, пропорциональную впечатлению, которое они на него произвели. Используйте Ожидания, указанные выше, и соответствующим образом учтите модификаторы. Герой можете еще раз использовать значение **Интеллекта (Традиции)** или **Харизму (Убеждение)** еще раз использовать значение **Интеллекта (Традиции)** или **Харизму (Убеждение)** в качестве модификаторов для финальной проверки.

## Результаты

**Неудача**: Доди не в состоянии сказать «нет», поэтому предлагает персонажам по 40 серебряных монет каждому. Однако переговоры настолько напряженные и ожесточенные, что все персонажи получают очко Тени.

**Успех со счетом 0-1:** Доди нужны герои, но он опасается, что слишком тратит на них деньги: он предлагает небольшой кошелек с монетами, по 20 серебряных пенни каждому.

**Успех на 2-3:** Хоббит добавляет к награде несколько семейных серебряных изделий, доводя награду до 40 серебряных пенни на каждого персонажа.

**Успех на 4-6:** Учтите результаты 2-3 выше; кроме того, Доди доверяет персонажам игроков и к награде добавляет бесплатное жилье для всех товарищей и их прямых родственников в гостинице “Истерли” на зиму. Он также обещает, что рассмотрит возможность их будущего трудоустройства в качестве охранников караванов.

**Успех на 6 и более баллов:** Доди впечатлен. Примените результаты 4-6 выше; кроме того, Доди дает вам рекомендательные письма, написанные Бильбо (см. рамку ниже). Если его спросят, Доди покажет письмо, которое он получил от своего брата в начале года. В нем Динди описывает, как он прибыл в деревню Бри и начал

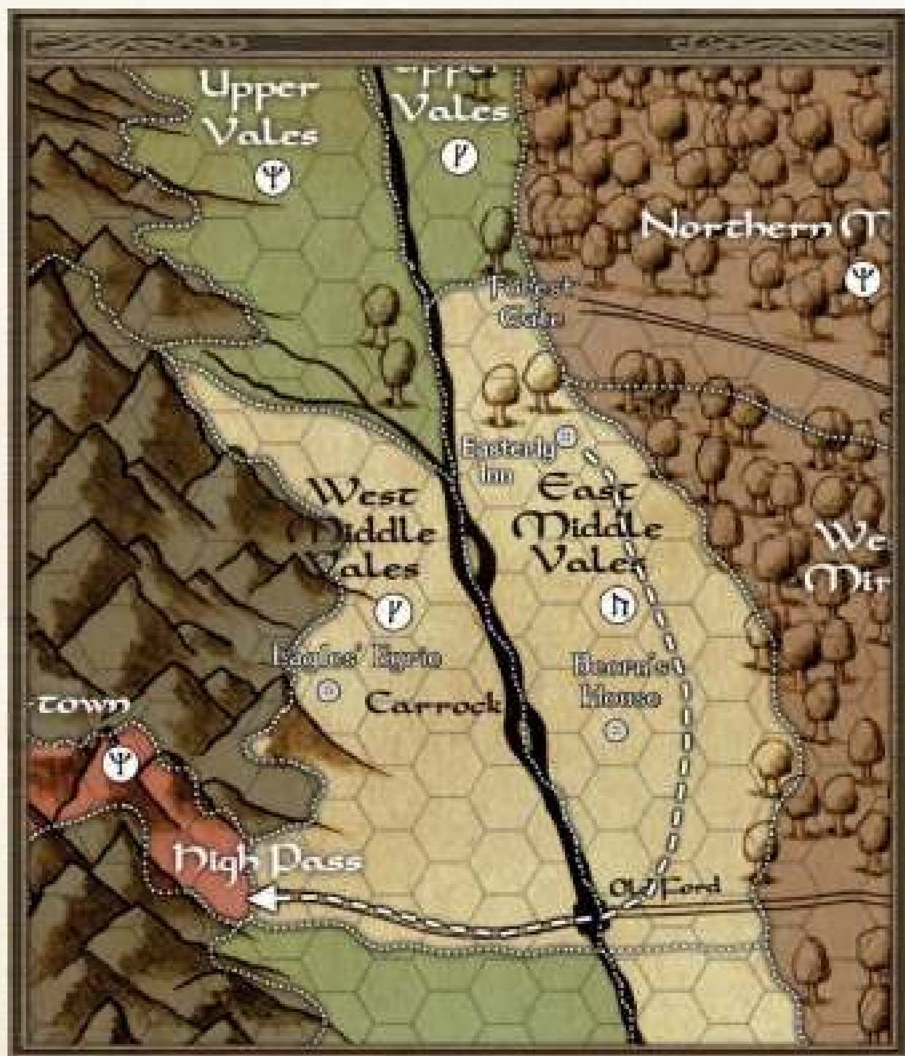
### Рекомендательное письмо

Бильбо написал несколько писем для братьев Брендибак, прежде чем они покинули Шир. Это очень впечатляющие, юридически точно оформленные документы, запечатанные красным воском на тонкой бумаге и написанные лучшим почерком Бильбо. Письма начинаются с длинных приветствий получателю, напоминая им о прошлых связях с мистером Бэггинсом, а затем просят, чтобы получатель «оказал помощь, приют, гостеприимство, поддержку, дружбу, доверие и всевозможные подобные добрые услуги носителю этого послания». Четыре таких письма остаются на хранении у Доди: одно адресовано королю Даину, одно мастеру Озерного городка, одно королю Барду и последнее адресовано Гэндальфу-волшебнику, также называемому “Серым странником, без постоянного места жительства, но обычно находящегося там где беда в Средиземье”. Остальные письма (к Элронду, Беорну и Повелителю Орлов) уже были использованы или потеряны по пути. Носитель такого письма может использовать его в Аудиенции, чтобы использовать начальное отношение автора письма вместо своего собственного. Например, Письмо от Бильбо позволит рассматривать персонажа как хоббита для целей определения исходного отношения (следует отметить, что Гэндальф считает хоббитов избранными). Кроме того, письмо гарантирует, что аудиенция, как минимум, будет засчитана как успешная — даже если предъявитель письма не пройдет финальную проверку, он все равно получит что-то в качестве награды. Каждое письмо можно использовать только один раз.

собрать припасы и охрану для своего путешествия обратно. Судя по дате, Динди должен прибыть в гостиницу в течение месяца после написания письма; игроки знают, что путешествия редко проходят гладко, и что Динди мог пострадать от неожиданных, но вполне обычных неурядиц. Тем не менее, если он не приедет в ближайшие несколько недель, то с ним действительно что-то могло случиться. Опасно отправляться в путешествие по Диким землям, когда дует осенний ветер, а тем более, когда наступает зима. Согласно письму, Динди должен был путешествовать с полдюжиной охранников.

## - Часть вторая -
## На пути к высокому перевалу

Если товарищи согласятся искать Динди, гном Фрайер предлагает отправиться на юг к Старому броду, а затем идти прямо на запад к Высокому перевалу.




### Путешествие
Первый этап пути пролегает в девяноста милях к югу до Старого Форда, но идти легко, так как компания идет по травянистым равнинам и спокойной сельской местности Беорнингов.

Изначально они могут путешествовать на запад и плыть на лодках по Великой реке; лодки можно получить у Беорнингов, но это дорого (5 серебряных пенни за лодку в наем) и требует проверки **Харизмы (Убеждение) Сл 15**. После долгого пути на юг отряд должен пересечь реку и пройти еще семьдесят миль или около того на запад вдоль дороги. Расстояние между Гостиницей “Восточная” и Старым бродом составляет 90 миль, требуется около пяти дней и игроков ждет 1d2 случайных событий во время путешествия.

Путь от Старого брода до Высокого перевала составляет 60 миль, занимает два дня (благодаря относительно неплохой дороге) и игроков ждет 1d2 случайных событий во время путешествия.

### От гостиницы и до старого брода
Первые несколько дней путешествия приятны и легки. Неожиданный последний вздох лета приносит с собой череду теплых дней, и дорога ведет через камыши и луга поймы реки. Когда товарищи выйдут на Старую Лесную Дорогу, они поймут, что пора повернуть на запад, к далекой серой дымке Туманной Горы.
Путешествие имеет рейтинг опасности 1; бросьте 1d2, чтобы получить количество Событий со Сл 13. Обратитесь к таблице Событий Путешествия в Диких Землях на стр. 143.

### У Старого Форта
Брод у Старого Форта охраняется Беорнингами. Отряд может пройти, заплатив небольшую пошлину (5 центов за голову, любой Беорнинг может пройти проверку **Интеллекта (Традиции) Сл 10**, чтобы отказаться от платы только для себя). Охранники помнят странного хоббита, но ничего не слышали о караване. Пока не делайте бросок Прибытие; подождите, пока отряд игроков не прибудет на Высокий перевал.

### От старого брода и до высокого перевала
После переправы через реку путь местами усложняется. Маршрут проходит через несколько заболоченных участков, и спутники могут видеть, что дорога идет по нагромождениям камней. Однако в некоторых местах старая дорога превратилась в болото, и персонажи должны следовать по более новой, но более извилистой тропе, вокруг грязных

луж и через болотистую местность. Иногда они натыкаются на ряды камней или даже стены, обозначающие какую-то древнюю границу. Беорнинги поддерживают дорогу в порядке как могут, но им не удается строить так же хорошо, как когда-то люди. Рейтинг опасности для этой части пути равен 2; снова бросьте 1d2-1 для испытаний в пути. Обратитесь к таблице случайных событий компании Путешествие в Диких Землях, начиная со стр. 143.

1

## Горные руины

После долгого путешествия отряд прибывает в область, окруженную древними стенами и разрушенными арками. Большинство этих стен давным-давно рухнуло, и осталось едва ли больше двух-трех камней, сложенных друг на друга, но по отметинам на земле и старым линиям троп ясно, что здесь когда-то стоял город.

**Интеллект Сл 13 (История или Знания)** позволяет персонажам предположить, что это руины какого-то человеческого города, построенного раньше, в Третью Эпоху. Эти города просуществовали всего лишь короткий промежуток — сказалась близость Некроманта. Он разрушил их, а Лесной народ вернулся в дикую природу. Дорога ведет к тому, что, когда-то было широкой площадью в центре города; Судя по следам кострищ, в прошлом здесь разбивали лагерь другие путешественники, а поблизости есть горный свежий ручей. Это выглядит как хорошее место для лагеря, но успешная проверка **Интеллекта (Знание теней)** со **Сл 15** дает персонажу жуткое ощущение этого места, как будто зло все еще здесь. Если кто-то из отряда хочет найти место получше, то разведчики должны совершить успешную проверку **Мудрости (Выживание)** со **Сл 20**, чтобы найти другой лагерь. В противном случае они должны остаться здесь.

## Ночной дух

Товарищи были правы, опасаясь. Ужас бродит по этим руинам, это Умертвие. Если компания ляжет спать на разрушенной площади, то им грозит опасность. Посреди ночи существо выползает из своего логова и подкрадывается к искателям приключений.

Пусть ночной дух совершит проверку **Ловкости (Скрытность)** и сравнит результат с пассивным **Восприятием** Дозорного. Если умертвие побеждает, оно автоматически погружает одного из отряда в заколдованный сон и уносит его в свое логово.

Умертвие продолжает действовать пока дозорный не заметит его или не поймет, что он единственный оставшийся член отряда! Как только Дозорный замечает Ночной Дух, он понимает, что некоторые из его товарищей пропали, и начинается битва.

## Борьба с ночным духом

Вряд-ли какое-то оружие, которым владеют герои, окажутся эффективными в победе над Умертвием. Но яркий свет факелов нанесет больше вреда, чем обычные клинки. Вы можете подсказать это, описав умертвие как нечто из тени, практически невесомое. Он уклоняется от любого огня, который есть у компаньонов, и атакует либо **Злым Копьем**, либо **Заклинаниями Отчаяния.** Если окажется, что какой-то герой пытается сделать факелы, то умертвие нападет на него либо своим длинным копьем, либо удушающим когтем. Как только герои начнут атаковать его факелами, он скорее убежит, чем встретится с ярким светом и горящим пламенем.

## Узники Умертвия

Похищенных умиртвие утаскивает к ближайшему ручью. Там дух погружает их в илистые берега реки, сталкивая в заболоченные могилы, так что на поверхности остаются только лица жертв. Они заживо погребены в вязкой грязи. Как только отряд вступает в бой с Умертвием, жертвы могут действием совершить спасбросок **Мудрости**, чтобы проснуться. Он начинается с **Сл 14** и уменьшается на 2 в конце раунда. Очнувшийся герой может совершить проверку **Силы (Атлетика)** со **Сл 10**, чтобы выбраться из грязи. В противном случае герой остается скованным грязью.

Герой, который был в грязи, имеет Помеху при атаке, пока он не потратит раунд, чтобы очиститься от липкой, леденящей могильной грязи.

## После битвы

Если компания победит Ночной Дух, то на следующее утро они смогут отыскать его сокровища. Успешная проверка **Интеллекта (Расследование)** со **Сл 12** позволяет компании найти древние останки воина, закопанные в болоте. Мало что осталось, кроме костей и тряпок, но есть несколько драгоценных камней в том, что, должно быть, когда-то было прекрасным шейным платком: эти драгоценные камни стоят 100 серебрянных пенни.

## Ночной дух

Тень вышла из темных мест далеко отсюда...

Ночной дух (умертвие) — это существо тени, вселившееся в останки воина, который когда-то был проклят. Он атакует Зловещим копьем с зазубренным наконечником и использует Видения мучений, если обезоружен.

### Ночной дух (умертвие)

Средний неупокоенный

| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 12(+1) | 15 (+2) | 16 (+3) | 10 (+0) | 13 (+1) | 15 (+2) |

**Класс брони** 14
**ПЗ** 45 (6d8+18)
**Скорость** 30 футов

**Сопротивление урону** Немагические дробящие, колющие и рубящие удары
**Уязвимости к урону** Огонь
**Навыки** Восприятие +3, Скрытность +4
**Чувства** темновидение 60 футов, пассивное Восприятие 13
**Языки** Вестрон
**Опыт** 3 (700 XP)

**Трусливый**. Если Ночной Дух начинает свой ход с 22 или менее ПЗ, он должен совершить спасбросок **Мудрости** со **Сл 10**. В случае провала он становится напуганным и должен использовать действие «Рывок» или «Отход», чтобы сбежать от своих врагов. Если движение невозможно, он примет действие Уклонения. **Страх огня.** Ночное существо боится огня. Если факел или другое пламя находится в пределах 10 футов от него, Умертвие получает Помеху на броски атаки.

**Действия**

**Злое копье.** Атака оружием ближнего или дальнего боя: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов или дальность 20/60 футов, одна цель. Попадание: колющий магический урон 6 (1d6+3) или колющий магический урон 7 (1d8+3), если используется двумя руками для рукопашной атаки.
**Удушающий коготь.** Атака в ближнем бою: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Рубящий магический урон 4 (1d6+1).
**Заклинание Отчаяния**. В качестве действия Умертвие может заставить одну цель в пределах 30 футов совершить спасбросок **Мудрости** со **Сл 10** плюс показатель Тени цели. Если цель проваливает спасбросок, она становится Испуганной до конца своего следующего хода.

## 1 Поиски каравана

Пройдя через руины города, отряд входит в предгорья Туманных гор. Караван должен быть рядом. В течение дня делайте проверки **Мудрости (Выживание) Сл 10**; в случае успеха товарищи находят следы гоблинов, а позже встречают пони, который явно вырвался из упряжи и в ужасе убежал. У пони из задней ноги торчит гоблинская стрела.
Успешная проверка **Мудрости (Медицина)** со **Сл 10** позволяет персонажу удалить стрелу, которая, к счастью, не отравлена и не причинила никакого значимого вреда бедному напуганному существу. С приближением сумерек отряд героев замечает большой костер на соседней вершине холма — они нашли караван, и как раз вовремя! Динди и его охрана укрылись в старом форте на вершине холма, а гоблины атакуют...

# - Часть третья -

# Битва у форта

У отряда есть всего несколько минут, чтобы добраться до каменного форта и встретиться там с караваном прежде чем начнется битва, так что им лучше потратить эти минуты с умом!

## 1/2 Форт

«Форт» — слишком громкий термин — это старое укрепление состоит из кольцеобразного земляного вала, и обрыва вокруг вершины холма. Когда-то здесь было небольшое поселение, возможно, дозор на перевале или пастушья хижина, но оно давно исчезло, оставив лишь несколько камней после себя. Земляной вал все еще находится в относительно хорошем состоянии и даст персонажам преимущество, когда дело доходит до защиты. Есть только два легких подхода к укрытию, так что гоблинам придется подниматься по этим горным тропам, и пока отряд защищает эти подходы, у них есть хорошие шансы удержать форт. Персонажи, охраняющие стены форта, против врагов снаружи имеют Преимущество в своих атаках. Стены также дают частичное укрытие (+2КБ) против врагов, идущих по тропе наверх. Персонажи, блокирующие два пролома не получают бонусов, но проломы настолько узки, что только один враг может зайти в них одновременно.

Успешная проверка **Интеллекта (Расследование)** со **Сл 12** обнаружит старый ржавый люк (подземный проход), идущий от середины кольцевого форта к месту за стенами. Проход забит корнями и грязью, но




персонаж может протиснуться при успешной проверке **Ловкости (Акробатика)** со **Сл 12**. Проход в этой ситуации бесполезен в качестве пути отхода, так как гоблины лучше видят в темноте и будут преследовать любого потенциального беглеца на склоне холма, но обнаружение прохода, тем не менее, важно. Во-первых, гоблины могут попытаться прокрасться по проходу и атаковать защитников с тыла, поэтому искатель приключений может захотеть заблокировать вход тяжелыми камнями. А особо отважный искатель приключений может использовать проход, чтобы выскользнуть из крепости, когда начнется битва, и атаковать гоблинов сзади.

1/4

## Караван

В кольце пятеро путешественников. Времени на должное представление нет, поэтому лидер каравана (Ивгар) торопливо приветствует компанию и объясняет ситуацию.

**Хоббит Динди Брендибак:** Бедный Динди измучен и напуган этим испытанием, и даже известие о том, что его брат послал отряд, чтобы найти его, приносит ему небольшое облегчение. Он вежлив, как может быть вежлив только отчаявшийся, напуганный хоббит. («Я очень благодарен, что вы смогли зайти на чай! Очень благодарен! Но так как к нам пришли незваные гости, я надеюсь, что вы извините меня, пока я прячусь под этими ящиками!»). Ясно, что Динди будет мало полезен в грядущей битве, поэтому Ивгар приказал ему поддерживать огонь в центре кольцевой крепости, чтобы он пылал вовсю.

**Ивгар Длинноногий:** лидер и проводник каравана, Ивгар — беорнинг, путешествовавший на запад. Он одержим страстью к путешествиям и даже отправлялся посмотреть на море, и теперь носит ракушку в шляпе. Он вел караван через горы и является лучшим воином и проводником в отряде.

К сожалению, отравленная гоблинская стрела прошлой ночью попала ему в бок, и он явно страдает от этого. Если герой не способен приготовить противоядие (проверка **Мудрости (Медицина)** со **Сл 20** или соответствующая способность), Игвар не может сражаться. Если все-же сможет, то считайте его как война (Руководство Хранителя, стр. 71).

**Энди Блэкторн, Билл Лучник, Том Бугристолицый:** трое молодых людей из земель Бри, что на Западе, они являются наемниками и защищают караван. Ни один из них не является опытным воином, и все они измучены нападением гоблинов. Каждый уже был ранен и явно очень устал, но они все еще могут сражаться. Считайте их городской стражей (Руководство Хранителя, стр. 68).

## Их история

Динди и его попутчики опоздали в Бри. В поездках всегда есть задержки, особенно с большим грузом. Они без происшествий прошли по равнинам к горам и поднялись по склонам к Высокому перевалу. Насколько им было известно, горы свободны от гоблинов, поэтому они не торопились, и выбрали самый легкий путь через перевал. Две ночи назад Ивгар заметил гоблина, шпионившего за ними. С тех пор они подвергались атакам гоблинов. Худшее случилось прошлой ночью. Им удалось дать отпор, но они потеряли своих пони и большую часть припасов и товаров. Опасаясь, что не смогут добераться до безопасного места, если останутся на дороге, Ивгар направился к этому легко защищаемому форту, чтобы сражаться.

## Их тяжелое положение

Теперь путешественники и их спутники сталкиваются с одной и той же опасностью. Этот форт — самое защищенное место среди здешних холмов, и если они смогут удерживать его всю ночь, то на следующее утро при ярком свете дня смогут спуститься вниз по склону горы. В предгорьях больше воинов-беорнингов, а гоблины скорее всего не осмелятся преследовать караван дальше на восток. Количество гоблинов увеличивалось каждую ночь с момента первой встречи — один в первую ночь, небольшой отряд во вторую, и сегодня Ивгар ожидает целое орду гоблинов. Уже в сгущающемся мраке спутники видят крадущиеся тени.

## Тактика

План Ивгара прост: поддерживать огонь в центре форта и сдерживать нападающих как можно дольше. Гоблины в основном будут подниматься двумя легкими тропам вверх по склону — Ивгар намеревался разделить свои силы между этими двумя точками, но теперь, когда подоспела неожиданная помощь, вы можете занять одну сторону форта, а он и бриландцы будут охранять другую.

Успешная проверка **Интеллекта (Знание теней)** со **Сл 10** подтверждает, что это хороший план, хотя гоблины, вероятно, снарядят легковооруженных лучников, которые будут бродить по периметру форта. Было бы разумно послать одного или двух воинов для борьбы с ними. Но с другой стороны, это может быть и полным самоубийством.

1

## Враг

Со своего наблюдательного пункта на стенах форта товарищи могут видеть гоблинов, крадущихся в сумерках, и слышать волчий вой. Там много гоблинов, в основном мелкие разведчики (Гоблины Туманной Горы, см. «Руководство Хранителя», начиная со стр. 102) но есть и более крупные противники (орки-солдаты и гоблины-лучники, см. «Руководство Хранителя», стр. 103 и 104) и волки.

- Герои столкнутся с одним орком-солдатом на каждого члена отряда, а также с лидером гоблинов и орков - Убхурзом, который не присоединяется к битве, пока не будет убит хотя бы один орк.
- Гоблины и орки - заключили шаткий союз. Если Убхурз убит, все гоблины автоматически кинутся в бегство.

## Соревнование

Прежде чем вступить в бой, предводитель врагов — большой орк — выкрикивает угрозу защитникам крепости.

«Рраг! Застряли в своем маленьком кругу, как крысы в могиле! Я Убхурз, и я здесь, чтобы убить вас, но если вы выбросите свои мечи и копья и сдадитесь, тогда, может быть, Убхурз отпустит некоторых из вас!»

Один из бриландцев, молодой Энди Блэкторн, перебрасывает свой меч через стену и сдается. Герои могут использовать это; они могут использовать проверку **Харизмы (Убеждение) Сл 13**, чтобы переубедить Энди, или угрожать Убхурзу проверкой **Харизмы (Запугивание) Сл 15** — или просто решить, что время для разговоров закончилось, и просто запустить стрелой в орка!

## Тактика гоблинов

План атаки гоблинов прост: послать волну гоблинов, чтобы наброситься на защитников и отбросить их от стены, а затем за ними последуют большие орки.

Если отряд не обнаружила секретный подземный проход, то гоблины находят выход из тунелля,

продвигаясь вверх по холму. Затем гоблины посылают четверых по проходу, чтобы в самый неподходящий момент атаковать отряд в спину (или, в качестве альтернативы, они похищают Динди — см. «Похищение» ниже).

## Битва

Крича ужасающие боевые кличи и под градом гоблинских стрел начинается битва. Гоблины пускают свои стрелы в Ивгара. Затем гоблины пытаются вскарабкаться вверх, по земляным стенам, атакуя своими изогнутыми мечами!

### Боевые события

Хранитель может использовать следующие боевые события в нужные моменты.

### Дождь из стрел

Гоблины снаружи форта продолжают пускать стрелы. Эти атаки не нацелены на какую-то конкретную цель; они стреляют, чтобы вывести защитников из равновесия. В каждом раунде боя случайным образом выберите персонажа игрока и бросьте на него атаку (+3 к попаданию, 5 (1d6+2) колющего урона).

### Волки за стенами

Воющие волки не участвуют в бою, если только кто-то из отряда не выскользнет через потайной ход.

### Гоблины-стрелки

Если компания обезопасила секретный проход или если Хранитель хочет усложнить бой, тогда нескольким Гоблинам удается перелезть через более крутые склоны форта. Эти нападающие атакуют товарищей сзади или создают проблемы, например, они могут потушить костер и весь форт окажется во тьме.

### Ужасный Убхурз

Последним орком, присоединившимся к битве, станет сам ужасный Убхурз, предводитель орков. Он тоже карабкается по боковым склонам, как гоблинские стрелки, а затем бросается в спину отряду, вооружившись своим могучим скимитаром. Убхурз — огромный орк Туманных гор, печально известный охотник и наемник. В отличие от других гоблинов, он не живет в пещерах поблизости — он путешествует по горам в поисках крови и золота. Убхурз — орк-страж (стр. 104 «Руководства хранителя»).

### Победа!

Если Ужасный Убхурз побежден, оставшиеся гоблины — если они есть — в ужасе бегут с вершины холма.

## Похищение

Когда гоблины с криками убегают в ночь, а выжившие перевязывают свои раны, рота слышит приглушенный



крик. Пара отставших гоблинов прокралась в форт и схватил Динди Брендибака! Несчастный хоббит уже на полпути вниз по склону горы, прежде чем товарищи замечают, что он пропал. Игроки могут преследовать гоблинов, но прежде чем они нагонят Динди, гоблины ныряют во вход пещеры и скрываются в извилистых туннелях.

### Предотвращение похищения

Некоторые Хранители предпочитают, чтобы все решалось броском кубиков, и всегда дают игрокам шанс помешать врагам. Преимущество такого подхода в том, что игроки никогда не чувствуют, что их судьба не в их руках; Недостатком является то, что если игроки будут быстры и удачливы, они могут спасти Динди до того, как гоблины уйдут под землю.

Если вы одобряете такой подход, то игрокам, обладающим Отличительными Качествами, такими как Острый взгляд, Острый слух или Осторожность, может быть разрешено совершить проверку **Мудрости (Восприятие) Сл 20**, чтобы обнаружить гоблинов, хватающих бедного хоббита. Затем героям, которые являются Проворными, Безрассудными или Быстрыми, может быть разрешено совершить проверку **Силы (Атлетика)** со **Сл 20**, чтобы сбежать вниз по склону и добраться до похитителей до того, как они войдут в пещеру. Если товарищи предотвратят похищение, пропустите четвертую и пятую части и сразу переходите к шестой!

## - Часть четвертая -
## В глубине гор

После боя Ивгар и бриландцы слишком тяжело ранены и измотаны, чтобы преследовать Динди. Они умоляют персонажей спасти хоббита.

Если наш отряд не видела похищения Динди, успешная проверка **Интеллекта (Расследование)** со **Сл 10** позволяет герою найти следы гоблинов, ведущие в ближайшую пещеру. Ивгар знает, что в этих горах полно тоннелей и пещер. Он подозревает, что гоблины направляются в один из их подземных залов с добычей, которую они украли из каравана еще прошлой ночью. Он сомневается, что гоблины вернутся на поверхность сегодня, и если товарищи немедленно не спасут Динди, то бедный хоббит, несомненно, погибнет.

### Тоннели

Делать нечего, кроме как следовать за гоблинами. В задней части пещеры есть узкий дурно пахнущий проход, который круто уходит в скалу. Ручейки ледяной воды делают каждый шаг ужасно шумным, а все вокруг пахнет пометом летучих мышей. Спуск ведет к туннелю, который более плавно следует вниз на запад к подножию гор — хотя для того, чтобы понять, что они смотрят на запад, требуется успешная проверка **Мудрости (Выживание)** со **Сл 13**.

Здесь было бы очень, очень легко заблудиться, но вдалеке спутники слышат гротескное пение, эхом отдающееся в туннеле. Гоблины возвращаются через туннели в свое убежище и на ходу поют песню.

### Песня гоблинов

Гоблины живут в глубоко в пещере,
Целый день мы ничего не ели!
Пустые животы, острые зубы,
Острые мечи и острые ножи!

Гоблины - обходительный народ
Всегда вежливы и всегода дел не в проворот!
После боя, после нашей победы
Мы приводим врага домой к званому обеду!

Гномы жесткие и в основном бородатые.
Эльфы тягучие и на вкус непонятные.
В лучшие дни мы едим людей
Жарьте, готовьте или ешьте тех что посвежей!

Положите хоббита в горшок!
Съешьте его, и будет очень сытно!
Приведи его на пир гоблинов!
Приведи его на пир гоблинов!

## Путешествия в темноте

Путешествие под землей может быть более опасным, чем путешествие на поверхности, в зависимости от того, где вы находитесь. Например, проходя через Морию, Братство прошло сорок миль под землей между вечером 13 января и днем 15-го, и это включало их остановку у могилы Балина и Битву с Балрогом! Однако в свое время Мория была огромной магистралью между Западом и Востоком, и путешествовать по ней было относительно легко благодаря хорошему пути. Столица гномов полна длинных прямых проходов и лестниц. Герои в Мории могут путешествовать быстро — проблема, не в том, чтобы не заблудиться!

Напротив, естественные пещеры представляют собой чрезвычайно труднопроходимую местность. Без света, без надежных троп и со множеством узких проходов, через которые можно протиснуться, отряду посчастливится пройти не более нескольких миль за каждый тяжелый день, проведенный под землей.

## Тьма и свет

Наличие хорошего источника света жизненно важно при путешествии под землей. Персонажи, застигнутые в кромешной тьме, находится в невыгодном положении. К счастью, Ивгар может снабдить отряд факелами. На каждого героя приходится два факела, но они не вечны и могут случайно погаснуть.

## Путешествие по тоннелям

1

Зал гоблинов находится всего в нескольких милях отсюда, но на то, чтобы пробраться через туннели, у игроков уходит большая часть дня.

Во-первых, разведчики отряда должны пройти проверку **Интеллекта (Расследование)** со **Сл 15**, чтобы следовать за гоблинами. Если эти испытания провалены, то компания на сутки теряется в туннелях. Далее, из-за ужасающих условий каждый герой должен совершить спасбросок **Мудрости** со **Сл 18**, получая 1 Тень при провале. Наконец, все спутники должны пройти проверку **Мудрости (Выживание)** со **Сл 16**, пробираясь по проходам. Любой, кто терпит неудачу, получает уровень истощения. Если терпит неудачу более половины компании, выберите одно из следующих событий.

## События в пути

### Застряли

Туннель становится все уже, и уже, и уже. До этого он разветвляется несколько раз. Местами персонажи ползут или протискиваются через небольшие щели. Проводник должен сделать проверку **Интеллекта (Расследование)** со **Сл 13**, чтобы выбрать правильную ветку туннеля. С другой стороны, любые герои, одетые в тяжелую броню, застревают и получают уровень истощения во время попытки высвободиться.

### Падающие камни

Разведчик должен открыть заблокированный камнями проход, совершив проверку **Силы (Атлетика)** со **Сл 13**. Если он терпит неудачу, то случайно вызывает небольшой камнепад, и весь отряд засыпает камнями. Персонажи теряют 1d6 хитов. Хуже того, если разведчик выкинет натуральную 1, то будет погребен заживо, и его товарищи должны будут выкопать его обратно, что еще больше замедлит отряд.

### Пещерные пауки

Компания проходит в участок пещер, где прячутся огромные пещерные пауки. Охотник может сделать проверку **Мудрости (Восприятие)** со **Сл 13**, чтобы распознать признаки надвигающейся опасности; если он терпит неудачу, то компания попадает в паутину и попадается. Пещерные пауки похожи на Аттеркопов Лихолесья (стр. 105 руководства Хранителя).

### Странствующий тролль

Дозорный слышит, как впереди по туннелю движется что-то огромное. Пещерный тролль идет сюда, слепо сопя, пока ковыляет через гору. Компания может сразиться с монстром или, что гораздо мудрее, спрятаться, если дозорный предупредит их заранее. Сначала Дозорный совершает проверку **Мудрости (Восприятие)** со **Сл 10**, затем все в компании должны пройти проверки **Ловкости (Скрытность)**, чтобы спрятаться. **Сл** для тестов скрытности равна 8, если у персонажей предупредили заранее, и 13, если их застали врасплох. Если кто-то не проходит проверку на скрытность, тролль замечает его.

## Тук-тук-тук

Двигаясь вперед в темноте, компания слышит шум, эхом отражающийся от стен скад, идущий откуда-то далеко снизу. Тук-тук-тук, говорит, тук-тук-тук. Шум тревожит, и каждый должен немедленно совершить спасбросок **Мудрости** со **Сл 12**, чтобы избежать получения точки тени.

## Предательский уступ

Туннель ведет в пропасть. В эту яму погружается бурлящая подземная река, падающая в самые отдалённые глубины подземного мира. Туннель продолжается с другой стороны пропасти, а вдоль стены противоположной к водопаду проходит узкий уступ. Компания может — если посмеет — взобраться по этому скользкому уступу, чтобы продолжить свое путешествие. Мудрый проводник посоветует путешественникам связать себя веревками, а затем самый сильный спутник совершит первый переход по уступу. Первый переход требует прохождения проверки **Ловкости (Акробатика) со Сл 10**.

**Неудача** означает, что искатель приключений падает в глубины и погибает, если только он не привязан к другим спутникам (если герой погиб таким образом, то все его спутники должны пройти спасбросок **Мудрости** со **Сл 15** или получить одно очко Тьмы). О мучительном опыте — см. «Страдание» на стр. 182 «Руководства игрока».

## Гоблинская стража

В конце пути товарищи достигают сети пещер, где явно обосновались гоблины — судя по хриплому пению и запаху, впереди их полно! На карте на странице 34 показано расположение сети пещер.

За входом в пещеру (локация № 1 на карте) наблюдает пара солдат-орков (см. стр. 103 Книги Хранителя). У орков есть бутылка прекрасного вина из виноградников Южного края, которая была украдена из каравана Динди, и они передают ее между собой и поют похабную песню о танцующих медведях. Товарищам нужно разобраться с орками, не поднимая тревоги.

- **Внезапная атака**: Охранники пьяны, так что их легко застать врасплох. **Сл** проверки **Ловкости (Скрытность)** для нападения на них из засады равен **5**. Орки очень невнимательны. Они пытаются немедленно поднять тревогу вместо того, чтобы сражаться, поэтому искателям приключений нужно вырубить охранников, прежде чем они смогут действовать.
- **Обман**: Умный искатель приключений может воспользоваться опьянением охранников и замаскировать отряд под патруль орков с проверкой **Харизмы (Обман) Сл 20.**
- **Прокрастся**: Эти охранники не очень внимательны, и их можно обойти, пройдя проверку **Ловкости (Скрытность)** со Сл 5.

### Тревога!

Если гоблин начинает кричать, то поднимается тревога. Гоблины пьяны и веселы, вместо луков и копий вооружены обеденными вилками и ножами (1 колющее или рубящее повреждение соответственно), но от этого они не становятся менее опасными. На самом деле, наоборот!

Гоблины голодны и попытаются съесть персонажей заживо! У каждого гоблина теперь есть способность «Кусачая тень», см. стр. 118 «Руководства Хранителяи». В обеденном зале бесчисленное множество гоблинов, так что честный бой здесь - не вариант. Компания может прорваться сквозь толпу к вождю, убить его, украсть ключ, а затем сбежать, но сделать это им будет очень трудно. Скрытность и кража со взломом, безусловно, здесь лучшие варианты.

# - Часть пятая -

# Пир у гоблинов

Первый поворот после поста охраны приводит игроков к тюрьме Динди (локация № 1 на карте). Что касается тюремных камер в этой части подземелья, то они очень уютные. Тут-же гоблины сложили большую часть продуктов, украденных из каравана. Эта комната служит гоблинам кухней и кладовой. В центре пылает бушующий огонь с вертелом. Вокруг - множество вещей украденных из каравана: кастрюля и сковородка, полка для специй, жаровни, ножи, вилки, шампуры, ложки и все остальные кухонные принадлежности, которые должны были оказаться в Гостинице “Восточная”. Мясо жарится и шипит десятком разных способов. Посреди всего этого сидит очень несчастный Динди и деловито режет картошку. Даже прибытие товарищей, чтобы спасти его, не поднимает его дух. «Вы очень любезны что пытаетесь

спасти меня, — говорит он, — но боюсь, это совершенно невозможно. Смотрите!" Он поднимает ноги, и товарищи видят, что он прикован к стене. — Главный гоблин запер меня здесь. Они требуют, чтобы я приготовила им пир... и я думаю, что я пудинг!

- **Цепь**: Цепь не была выкована гоблинами. Любой персонаж со специализацией «Старые знания» или гном может сказать, что это древнее человеческое творение, а цепь сделана из кованой стали, которую невозможно сломать без надлежащих инструментов. Взлом замка также невозможен; единственный способ снять цепь — разблокировать ее, а единственный ключ есть только у гоблина-предводителя. Если игроки предлагают Динди отрезать ногу, он тут же теряет сознание, и его можно оживить только чашкой крепкого чая и успешной проверкой **Мудрости (Медицина)** со **Сл 10**.

## Время еды!

Пока персонажи разговаривают с Динди, в туннеле раздается голос гоблина: «Где наш ужин? Быстрее, мы голодны!» Если товарищи не хотят поднимать тревогу, им нужно приготовить пир для гоблинов. Динди может сделать большую часть работы, но любой со специализацией **Кулинария** может помочь и не дать Гоблинам заметить незваных гостей.

## Пещеры гоблинов

**1. Посты охраны.** На каждом из этих постов дежурят два охранника, точно такие же, как те двое, которых отряд прошел по пути. Однако большинство других охранников не такие пьяные!

**2. Кладовая:** где прикован бедный Динди. В небольших нишах вдоль стены лежат обглоданные останки других заключенных.



**3. Винный погреб:** где хранится пиво и вино из каравана.

**4. Пиршественный зал:** главный зал, поддерживаемый несколькими каменными колоннами (см. стр. 96 Книги Хранителя). См. Торжество ниже.

**5. Пещеры гоблинов:** Маленькие пещеры, где живут гоблины, полные грязи, обглоданных костей и украденных безделушек. В этих областях низкие потолки (см. стр. 95 Книги Хранителя). Большинство гоблинов находятся в пиршественном зале.

**6. Кузница:** место, где гоблины куют свои ножи и наконечники для стрел.

**7. Комната вождя гоблинов:** здесь проживает вождь гоблинов, и именно здесь он хранит лучшую свою добычу. Здесь есть кровать с балдахином, покрытая овечьими шкурами, прекрасный щит, украденный у какого-то мертвого горца, и сделанное гномами зеркало, чтобы вождь мог любоваться своим жабьим лицом. Комнату охраняют трое солдат-орков, которые более бдительны, чем остальные стражники. Они не пьяны, а вместо этого жуют бедренную кость одного из пони каравана.

**8. Сокровищница гоблинов:** Небольшая куча серебряных и золотых монет, от грубо сделанных гоблинских монет до слитков гномьего серебра, а также несколько других драгоценных вещиц, добытых нечестным путем; в целом стоит 200 серебряных.

## Торжество

Гоблины по природе своей злые существа. В любой ситуации они инстинктивно проявят жестокость или обиду. Насмешки и гадости рождаются без раздумий. Итак, когда они поймали хоббита, у них сразу-же родился план поиздеваться. В пиршественном зале гоблины установили длинные столы на козлах для своего пира. У всех орков есть салфетки, фужеры, прекрасная серебряная посуда, и они ведут себя за обедом как джентльмены-хоббиты (точнее, как гоблины представляют себе поведение джентльменов-хоббитов). Они разграбили гардероб Динди, и некоторые теперь носят рваные пояса, лопнувшие бриджи и у них даже есть один цилиндр (подарок дяди Динди). Во главе стола восседает на троне вождь гоблинов и роизносит тосты обо всем что только может вообразить: от горы Гундабад до бородавок на пальцах ног.

- Ключ от цепи Динди находится в кармане вождя гоблинов. Он достает его и играет с ним каждые несколько минут, когда произносит речь.

## Больше мяса!

Как только гоблины съедят одно блюдо, они захотят еще! Каждые несколько минут несколько наиболее трезвых гоблинов, спотыкаясь, спускаются в кладовую и берут блюда, которые приготовил Динди. Часть этой еды даже добирается до пиршественного зала. Умные игроки могут перехватывать гоблинов небольшими группами, когда они отправляются на поиски еды, тем самым сражаясь не со всей ордой гоблинов, а небольшими группами.



## Больше выпивки!

Караван был нагружен бочками пива и бутылками вина из Шира, и гоблины распивают именно их. Они взломали несколько бочек и постыдно разбавили пиво водой. Только избранные воины Вождя гоблинов получают неразбавленное пиво и вино. Если игроки хотят обхитрить гоблинов, чтобы они стали еще пьянее, они могут подменить разбавленное пиво на крепкие напитки. Каждые несколько минут пьяные гоблины ходят в винный погреб за новой порцией.

## Спасение Динодаса

Чтобы спасти Хоббита, персонажам игроков нужно получить ключ Вождя гоблинов, освободить Динди, а затем сбежать тем же путем, которым они пришли. Вот три возможных способа получения ключа; игроки могут придумать и другие варианты, чтобы спасти положение.

### Кража ключа

Кража ключа сама по себе невыполнимая задача. Игроки должны вначале отвлечь вождя гоблинов. Они могут напоить его, или приготовить такую возмутительно тяжелую еду, что вождь заснет после ее употребления, а затем украсть ключ из его спальни. Они могут отвлечь внимание, например, начать драку или потребовать, чтобы вождь произнес длинную речь, или замаскировать одного персонажей них под гоблина, чтобы он мог подобраться достаточно близко, чтобы обкрасть вождя.

- Для кражи ключа требуется два теста **Ловкости** (**Скрытность**, чтобы подкрасться, **Ловкость рук**, чтобы украсть ключ) со сложностью от 10 до 15 в зависимости от того, насколько ловко персонажи разработали свой план.

### Саботаж праздника

Искатели приключений никогда не опустились бы до использования яда, и в любом случае, гоблины с удовольствием едят гораздо более ужасные вещи, чем яд. Компания может сорвать пир, сделав еду настолько сытной и тяжелой, что гоблины уснут, или подмешать им сильные специи, чтобы испортить их пищеварение. Они могут посеять разногласия среди гоблинов, положив все мясо на одну сторону стола не оставив на другом ничего, кроме кожи и хрящей, и выждать, пока гоблины не начнут драться из-за несправедливо распределенных порций. Они могут разлить крепкое вино и напоить всех гоблинов или отвлечь гоблинов, прокатив бочки с вином по наклонному выходному туннелю поблизости.

### Неожиданная атака

Наиболее воинственные игроки могут воспользоваться ситуацией, ворваться в самый разгар пира и напасть на вождя гоблинов. Отряд автоматически начинает с преимуществом и имеет хотя бы один полный раунд атаки, прежде чем гоблины очухаются и нанесут ответный удар.

- Большинство из гоблинов здесь — гоблины Туманной горы (см. стр. 102 «Руководства хранителя») с несколькими солдатами-орками (см. стр. 103 «Руководства хранителя »). Вождь гоблинов сам является вождем орков (стр. 103 Руководства Хранителя ) и, маловероятно, что отряду под силу победить его после того, как они разберутся с охраной.

### Побег!

Как только удастся добыть ключ, персонажи смогут освободить Динди и сбежать из Зала гоблинов. Обратный путь через пещеры намного легче, и уже через несколько часов компания снова оказывается на склоне холма под ярким солнечным светом.

## Эпилог - Назад в гостиницу

Если они выжили, Ивгар и бриландцы не сидели без дела. Они нашли разбросанных пони, починили повозки и погрузили те припасы, которые удалось спасти. После воссоединения с отрядом, весь караван может снова отправиться в путь. Дорога лежит прямо на восток, и идти легко. Через десять дней после спасения Динди компания достигает гостиницы «Восточная» и встречает самый теплый прием к востоку от гор. Доди устраивает пир в честь отряда. Динди потрясен своим испытанием, но несколько дней хорошей еды и мягких кроватей вскоре позволили ему пойти на поправку. Если отряду удалось украсть часть сокровищ гоблинов, они могут потратить часть денег на покупку еды и питья для Беорнингов и гномов, и таким образом улучшить свою репутацию в окрестностях. Потеря некоторых запасов означает, что Динди придется поехать обратно на Запад в следующем году, чтобы их восполнить.

Если кто-то из отряда желает путешествовать с ним, они могут найти работу в качестве охранников каравана или проводников. А пока пиво хорошее, и компания веселится в Гостинице “Восточная”, маленьком аванпосте Шира в Диких землях!

## Фаза Братства

Если компания проведет Фазу Братства, выполняя задание в гостинице «Истерли», то она может считать эту гостиницу убежищем в будущих приключениях. Однако, если они этого не сделают, то гостиница станет жертвой сгущающейся тьмы Диких земель в будущие годы. К 2951 году гостиница разрушена орками из Южного Лихолесья. Аванпосты, такие как эта гостиница, существуют на острие ножа в Диких землях, и только благодаря действиям героев, таких как игроки, они могут выжить и процветать.



# - Приложение -

## Введение в правила Путешествий

Правила путешествий в «Приключениях в Средиземье» предназначены для того, чтобы предложить разнообразный выбор случайных встреч, называемых Сценами Путешествий.

В этом приложении вы найдете информацию по каждому из 12 возможных событий. Описание основной части события представлено в начале в каждого из пронумерованных разделов далее.

Под этим описанием, представлены детали для каждого из приключений этой книги. Они специфичны для региона, и событий, происходящих в этот момент в кампании.

Хранитель может свободно использовать предложенные сцены. Только у вас есть самые непосредственные знания о ваших игроках и о том, что им нравится и что их развлечет. Если среди вариантов есть событие, которое, по вашему мнению, особенно понравится игрокам, то проводите его независимо от бросков костей.

Если какое-либо событие «Путешествия» произойдет более одного или двух раз, Хранитель может свободно выбирать другое событие.

Обратите внимание, что в «Тьме в болотах» есть два путешествия. Т.е. предусмотрены два разных варианта, чтобы отразить как речной, так и горный путь.

| Приключение | Сл Сцены |
|---|---|
| Не сходите с тропы | 15 |
| О листьях и тушеных хоббитах | 13 |
| Междоусобица и темные вести | разная |
| Те, кто больше не медлит | 13 |
| Тьма в болотах | 14 |
| Перекрестки Селдуина | 14 |
| Дозор на Пустоши | 15 |



1

# Сцены путешествий, таблица 1

**1. (или меньше) Случайная встреча**
Отряд встречает попутчика или группу путешественников. Разведчик может либо пройти проверку **Ловкости (Скрытность)**, чтобы провести отряд незамеченным мимо случайных встречных, либо любой член отряда может пройти проверку **Харизмы (Убеждение)**, если они решат не избегать этой встречи.

Если проверка убеждения прошла успешно, отряд получает информацию о предстоящем пути; первый бросок их следующего путешествия делается с Преимуществом.

Если проверка убеждения не удалась, значит, отряд произвел плохое впечатление, а полученная ими информация является неточной или вводящей в заблуждение; первый бросок следующей сцены случайного события делается с Помехой.

## Не сходите с тропы

Персонажи слышат чарующее пение, доносящееся из леса около тропы. Группа своенравных эльфов пирует в лесу, и отряд чувствует запах вкусной еды. Самое мудрое — продолжать путешествие и не сходить с пути. Используйте стандартную запись из Таблицы Сцен Путешествий выше, чтобы провести эту встречу.

## О листьях и тушеных хоббитах

В момент подготовки лагеря к ночлегу, к путникам подходит оборванная фигура - это закаленный в боях старый путешественник с гнилыми зубами и рябым лицом. Без всякого позволения он садится у костра, стаскивает старые сапоги и протягивает вонючие ноги. Если персонажи обращаются к нему, он угрюмо представляется как «Шанкер». Если он чувствует негостеприимность, то отряд сможет убедить его уйти. Угроза оружием или успешная проверка **Харизмы (Запугивание)** помогут в этом.
Однако, если они позволят Шанкеру остаться у костра, он достанет глиняную трубку и мешок отличного курительного табака. Любой хоббит поймет что это Длиннопупсовый Лист из Шира. Шанкер говорит персонажам, что купил его несколько дней назад у торговца в горах. Караван вел один из «маленьких людей», который продал ему табак. В этот момент Шанкер жестоко смеется — дураки не знали, что гоблины вернулись на Высокий перевал. Если караван спустится с гор целым и невредимым, то это будет чудом.

Эта история вселяет в отряд и надежду, и страх: караван Динди всего на день или два впереди, но поблизости действительно есть гоблины.

## Междоусобица и темные вести

## Те, кто больше не медлит

## Тьма в болотах

## Перекрестки Селдуина

## Дозор на Пустоши

# Сцены путешествий, таблица 2

**2. О травах и тушеных кроликах**
Отряд обнаруживает признаки того, что в этой местности можно легко найти пищу или полезные травы. Возможно, это случается в тот момент, когда их собственные запасы заканчиваются. Охотник должен совершить проверку **Мудрости (Выживание)**, чтобы воспользоваться этой возможностью.

В случае успеха они могут выбрать либо поиск еды (в этом случае они могут приготовить еду, которая восстанавливает 1 уровень истощения или 1 ПЗ каждому члену отряда), либо собирать травы (на выбор Хранителю). Если они проваливают этот бросок, то Прибытие делается со штрафом -1.

Бросок, сделанный во время этого задания, может быть Помехой/Преимуществом, если бросок Проводника на Начало путешествия был либо 6 (Скудные Припасы и Плохая Еда), либо 7 (Пиршество, подходящее для Королей Древних Времен).

## Не сходите с тропы

Охотник замечает на ветке стаю жирных черных фазанов. Используйте стандартную запись из Таблицы Сцен Путешествий выше, чтобы провести эту встречу. В Лихолесье нет полезных трав.

## О листьях и тушеных хоббитах

В поисках еды Охотник проходит мимо одного из усыпанных цветами лугов Беорна, заполненных медоносными ульями. Они могли бы попытаться раздобыть немного меда Беорна; для этого требуется проверка **Мудрости (Выживание)**, и в случае успеха отряд может убрать один уровень Истощения. Если Охотник терпит неудачу, то отряд должен бежать от роя разъяренных пчел, что спровоцирует -1 к их броску Прибытия из путешествия.

## Междоусобица и темные вести

## Те, кто больше не медлит

## Тьма в болотах

## Перекрестки Селдуина

## Дозор на Пустоши

1

# Сцены путешествий, таблица 3

3. **Препятствие**
Упавшие деревья, быстрый поток реки, камнепад или упавший мост преграждают путь. Отряд должен работать вместе, чтобы расчистить себе дорогу. Проводник должен пройти проверку способности **Мудрость (Выживание)**, а остальные члены отряда должны пройти проверку способности **Выживание** или **Атлетика** по своему выбору. Все эти испытания имеют Помеху/Преимущество, если бросок Проводника на старт путешествия был либо 4, либо 9 соответственно.

Если все испытания пройдены успешно, члены отряда хорошо сработали, расчистив маршрут, и испытывают чувство удовлетворения от того, что действуют слаженно. В результате бросок Прибытия Гида получит модификатор +1. Если половина или более тестов успешны, маршрут расчищен с некоторыми трудностями, и бонус или штраф не начисляются.

Если менее половины бросков успешны, но не все неудачны, то отряд с трудом преодолевает препятствие, и каждый из членов отряда получает уровень истощения.

Если все броски терпят неудачу, отряд вынужден вернуться назад, чтобы обойти препятствие. Каждый из них получает уровень Истощения, а бросок Прибытия Проводника подвергается штрафу -1.

## Не сходите с тропы

Отряд входит в часть леса, где дорогу пересекает густая паутина. Используйте стандартную запись из Таблицы Сцен Путешествий выше, чтобы провести эту встречу.

## О листьях и тушеных хоббитах

Ручьи, стекающие с Туманных гор, превратили дорогу в грязное болото. Возможно, будет быстрее (и чище) перебраться через скалистый холм и снова найти дорогу. Используйте стандартную запись из Таблицы Сцен Путешествий выше, чтобы провести эту встречу.

## Междоусобица и темные вести

## Те, кто больше не медлит

## Тьма в болотах

## Перекрестки Селдуина

## Дозор на Пустоши

# Сцены путешествий, таблица 4

**4. В поисках помощи**
Отряд обнаруживает группу путешественников, попавших в какое-то несчастье, или небольшое поселение, охваченное невзгодами. Отряд может как помочь им, так и не делать этого. Если они решат не помогать, то должны сделать спасбросок **Мудрости**, чтобы не получить очко Тени.
Если вместо этого они решат помочь, отряд должен провести три проверки, выбранных Хранителем, чтобы отразить их помощь. Каждое испытание должно быть выполнено разным персонажем (если в отряде не меньше 3х игроков) и обычно проводится по следующим навыкам: **Выживание, Традиции, Проницательность. Убеждение, Обращение с животными, Медицина** или **Природа**. Возможно, что один и тот же навык может быть использован более одного раза, и в этом случае его должны использовать два разных игрока.

Если все испытания пройдены успешно, каждый член отряда получает Вдохновение. Кроме того, отряд получит бонус +1 к броску Гида по прибытии в пункт назначения.

Если половина или более бросков успешны, отряд может выбрать одного из персонажей, который получит вдохновение, и отряд получает бонус +1 к броску прибытия Проводника.

Если один из бросков успешен, отряд получает бонус +1 к броску Прибытия.

Если все броски терпят неудачу, отряд немного унывает и получает модификатор -1 к броску Прибытия.

## Не сходите с тропы

Какое-то движение в лесу ночью пугает пони, которые и без того нервничают в лесной тьме. Все персонажи проходят проверку **Мудрости (Обращение с животными)** со **Сл 15**. (Добрый Хранитель может позволить игрокам вместо этого использовать **Выживание, Медицину** или **Природу**).

Если все проходят проверку, пони успокаиваются, а отряд получает бонус +1 к броску Прибытия. Если половина или более добьются успеха, никакой пользы или последствий не будет. Если менее половины отряда добьются успеха, то один из пони убегает в лес и исчезает; его поиски и возврат будут значить то, что отряд получит 1 уровень истощения. Если все терпят неудачу, то пони исчезает навсегда: каждый получает 1 уровень Истощения, а их возможная оплата уменьшается на 20 серебряных пенни каждому.



## О листьях и тушеных хоббитах

Отряд встречает семью поселенцев с юга, которые пришли на север вдоль реки Андуин в поисках надежды, услышав рассказ о том, что Дикие земли становятся мирными и процветающими. Их повозка застряла в грязи, и они не могут ее вытащить — помогут ли им персонажи? Используйте стандартную запись из Таблицы Сцен Путешествий.



## Междоусобица и темные вести



## Те, кто больше не медлит



## Тьма в болотах



## Перекрестки Селдуина



## Дозор на Пустоши

# Сцены путешествий, таблица 5

**5. Шпионы врага**
Путь отряда пересекают враждебные разведчики или охотники, это может быть даже зоркий Кребен, собирающий новости для Врага. Дозорный должен совершить проверку **Мудрости (Восприятие)**, чтобы обнаружить врага до того, как он узнает об отряде.

В случае успеха отряд перехватывает инициативу и может решить, как действовать дальше. Они могут либо прокрасться мимо враждебных сил, либо устроить им засаду, и в этом случае их враги будут удивлены.

Если бросок на **Восприятие** Дозорного провален, враждебные разведчики устраивают засаду и герои будут застаны врасплох.

Если завязывается бой, Хранитель может провести его как обычно, описав небольшую группу врагов.

Все броски, сделанные вне боя во время выполнения этой сцены могут проводиться с Помехой/Преимуществом, если бросок Начала Путешествия Проводника был либо 3, либо 10.

## Не сходите с тропы

Стая пауков заманивает отряд в ловушку из паутины. Дозорный может совершить проверку **Мудрости (Восприятие)** со **Сл 15**, чтобы заметить опасность. В случае успеха отряд обходит пауков. В противном случае они застревают в паутине и должны сражаться с пауками. Подробную информацию об пауках см. на стр. 105, РХ. На каждых двух героев приходится один паук, округляйте при необходимости.

## О листьях и тушеных хоббитах

В начале пути персонажи неверно оценили погоду и попали под проливной летний ливень. Если Разведчики отряда не могут найти укрытие при успешной проверке **Мудрости (Выживание)**, то отряд получает штраф -1 к финальному броску Прибытия.

## Междоусобица и темные вести

## Те, кто больше не медлит

## Тьма в болотах

## Перекрестки Селдуина

## Дозор на Пустоши

# Сцены путешествий, таблица 6

**6. Чудеса Средиземья**
Перед отрядом открывается захватывающий вид: закат, лесная поляна или горный хребет. Каждый член отряда должен совершить проверку **Мудрости** или проверку **Расследования (Интеллект)** (на свой выбор). В случае успеха они видят красоту сцены и чувствуют прилив сил, восстанавливаясь после уровня истощения. В случае неудачи они вместо этого видят мрачные облака, трудный путь, который еще предстоит пройти, или крутые и пугающие холмы, на которые нужно взобраться. Они страдают от уровня истощения. Если все члены отряда прошли проверку успешно, они получают бонус +1 к броску прибытия.

Если все терпят неудачу, бросок Прибытия Проводника подвергается штрафу -1. На бросок, сделанный для этого, влияет Помеха/Преимущество, полученные при броске Проводника на начало путешествия. На кубике было либо 5, либо 8.

## Не сходите с тропы

Стая огромных лиловых бабочек слетает с верхушек деревьев и приземляется на спящий на привале отряд. Эти бабочки подобны бархатному савану; прекрасное зрелище, но он может вызвать и клаустрофобию или тревожное ощущение. Используйте стандартную запись из Таблицы Сцен Путешествий.

## О листьях и тушеных хоббитах

Заходящее медово-золотое солнце освещает земли Беорна. Это красивые и дикие места, и отряду предстоит пройти большое расстояние и выполнить важную миссию. Используйте стандартную запись из Таблицы Сцен Путешествий, чтобы провести эту встречу.

## Междоусобица и темные вести

## Те, кто больше не медлит

## Тьма в болотах

## Перекрестки Селдуина

## Дозор на Пустоши

# Сцены путешествий, таблица 7

**7. Охота**
Охотник видит знаки или следы, оставленные какой-либо дичью, которая может оказаться лучшей едой, чем дорожные пайки отряда. Возможно, это происходит в тот момент путешествия, когда запасы заканчиваются или когда настроение, кажется, падает.

Охотник должен совершите проверку **Мудрости (Выживание)**, чтобы выследить эту дичь.

Если проверка успешно выполнена на 5 или более, добыча поймана, и персонажи устраивают большой пир, который восстановит 1 уровень Истощения и даст +1 бонус к броску Прибытия Проводника.

Если проверка успешна, отряд сытно поест и каждый может снять уровень Истощения.

Если проверка не удалась, охота окончилась ничем и компания провела голодную ночь, в результате чего каждый получает Истощение.

## Не сходите с тропы

Отряд находит хорошее место для ночлега и отдыха, но тут есть осложнение — охотник находит в грязи гигантский отпечаток лапы. Это определенно волк, но он невероятно большой и тяжелый — зверь должен быть размером как минимум с медведя! Перспектива встречи с таким зверем делает отдых здесь менее привлекательным.
Охотник должен сделать проверку **Мудрости (Выживание)** или **Интеллекта (Расследование)** со **Сл 15**. В случае успеха персонаж правильно определяет, что отпечаток старый, а волка поблизости больше нет. Отряд может отдыхать с комфортом, восстановив уровень Истощения.

Если персонаж преуспевает на 5 или более, расследование также обнаруживает тайник с припасами, оставленный каким-то предыдущим путешественником, который был частично уничтожен волком. Найденные припасы, включая бутылку хорошего вина, дают бонус +1 к броску прибытия.

В случае неудачи охотник ошибочно определяет, что отпечаток свежий и что поблизости в лесу притаился гигантский волк. Если отряд продолжит свой путь, им не удастся найти хорошее место для лагеря. Если они все равно решат остаться, тревожные звуки ночью пугают Бальдора и Белго, которые неоднократно будят отряд криками «Волк! Волк!» В любом случае, отряд получает 1 уровень истощения. Если охотник терпит неудачу на 5 или более, Бальдор впадает в панику и призывает караван ехать всю ночь, давая дополнительный штраф -1 к броску прибытия.

## О листьях и тушеных хоббитах

Охотник замечает дикую овцу на ближайшем склоне холма. Легкий выстрел и вкусный ужин из баранины уже близко, но затем над головой пролетает тень орла. Охотник не единственный, кто охотится на эту добычу! Стреляет персонаж или нет? Если персонаж ничего не делает, то прилетает огромный орел и хватает овцу.

Если персонаж стреляет, требуется проверка **Мудрости (Выживание)** со **Сл 14**. В случае успеха, овца будет убита с одного выстрела, а персонажи получат бонус +1 к броску Прибытия. Неудача будет значить, что орел получает овцу.

Провал на 5 или меньше, и персонаж чуть не сталкивается с Орлом, а Орлы, как и слоны, никогда не забывают. Если незадачливый охотник когда-либо посещает легендарное Орлиное гнездо, к нему или к ней относятся с недоверием.

## Междоусобица и темные вести

## Те, кто больше не медлит

## Тьма в болотах

## Перекрестки Селдуина

## Дозор на Пустоши

# Сцены путешествий, таблица 8

**8. Прекрасное место для привала**
Разведчик заметил место для лагеря. Возможно, это закрытая поляна или существующий лагерь, используемый путешественниками. Это может быть даже старинное здание, позволяющее отряду немного отдохнуть в пути. Разведчик должен пройти проверку **Исследования**, когда отряд приближается к месту.

Если проверка успешна на 5 или более, лагерь — это все, на что могли надеяться игроки, и они могут извлечь выгоду из продолжительного отдыха в дополнение к восстановлению уровня истощения. В качестве дополнительного бонуса Гид получит модификатор +1 к броску прибытия.

Если проверка просто успешна, отряд спокойно проводит ночь, и при необходимости каждый может восстановить уровень Истощения.

Если проверка не успешна, отряд проводит беспокойную ночь. Вы просыпаетесь уставшими, подавленными и страдающими от истощения.

Если проверка провалена на 5 и более, лагерь уже занят кем-то враждебным и опасным: тролль, укрывающийся от солнца, военный отряд орков, банда Злых Людей, занятых темными делами, возможно, даже медведь. Какова бы ни была природа угрозы, отряд наткнулась на нее, и бой обязательно начнется.

Независимо от исхода боя, при условии, что отряд выживет, ночь в лучшем случае будет плохой. В дополнение к любому нанесенному урону бросок Прибытия Проводника подвергается модификатору -1.

## Не сходите с тропы

Отряду необходимо разбить лагерь в районе, где деревья гнилые и мертвые. Огромные сухие ветки низко висят над тропой и могут сломаться в любой момент. Используйте стандартную запись из Таблицы Сцен Путешествий, чтобы провести это событие: легко добытая древесина может обеспечить укрытие и тепло или, возможно, неожиданно обрушиться рядом со спящими героями. Мертвое дерево может быть домом для пауков (См. «Руководство Хранителя», стр. 105). В битве также может использоваться особенность пейзажа «Гнилые деревья» (см. стр. 93, РХ).

## О листьях и тушеных хоббитах

Отряд случайно натыкается на лагерь последователей Беорна. Успешная проверка **Харизмы (Убеждение) Сл 12** Проводника позволяет персонажам остаться на ночь на сеновале; неспособность проявить элементарную вежливость будет значить, что игрокам не удалось произвести впечатление и они должны спать под открытым небом. Спутники плохо спят, и считается, что они не отдыхают должным образом до конца пути, и поэтому все страдают от истощения.

## Междоусобица и темные вести

## Те, кто больше не медлит

## Тьма в болотах

## Перекрестки Селдуина

## Дозор на Пустоши

# Сцены путешествий, таблица 9

**9. Долгая память о давно минувших днях**
Отряд обнаруживает реликвию прошлых веков. Статуя, здание или останки древнего поселения. Возможно даже, что они становятся свидетелями странствующей компании эльфов, направляющейся к Серым Гаваням.
С чувством удачи и легким сердцем отряд воодушевлен этим зрелищем, почувствовав что-то обнадеживающее в этом отражении прошлого. При невезении отряд будет наполнен чувством обреченности, видя упадок утраченной славы и конец надежды.

Каждый член отряда должен пройти проверку Мудрости. В случае успеха они наполняются надеждой относительно своего путешествия и борьбы с Тенью, и получают вдохновение. Если они делают бросок на 5 или больше, открывшееся зрелище настолько воодушевляющее персонажей, что они могут также снять уровень Истощения. Кроме того, если хотя бы половина отряда успешно провела проверку, к броску прибытия проводника может быть применен модификатор +1.

При провале броска они видят только мимолетную природу жизни и падение всего хорошего, и должны сделать проверку Порчи (**спасбросок Мудрости**), чтобы не получить 2 очка Тени.

Если они проваливают бросок на 5 или более, они чувствуют себя угрюмыми и утомленными этой сценой и получают уровень Истощения в дополнение к очкам Тени. Кроме того, если более половины отряда проваливают свою проверку, к проверке прибытия проводника должен быть применен модификатор -1.

## Не сходите с тропы

Гнетущая темнота леса истощает дух отряда. В куче опавших листьев они натыкаются на увитый паутиной скелет, на котором надето прекрасное украшение — несомненно, работа эльфов или древних людей из-за моря. Используйте стандартную запись из Таблицы Сцен Путешествий выше, чтобы провести эту сцену. Если кто-то из персонажей попытается забрать ожерелье, оно рассыплется в порошок, а персонаж получат вредные последствия.

## О листьях и тушеных хоббитах

Вдалеке отряд видит процессию одетых в серебро эльфов, направляющихся на запад к Серым Гаваням и морю. Эльфы слишком далеко, чтобы их догнать, но краткие обрывки их песни разносятся ветром. Будет ли песня поднимать настроение или навеет грусть, зависит от бросков проверок. Используйте стандартную запись из Таблицы Сцен Путешествий выше, чтобы провести эту сцену.

## Междоусобица и темные вести

## Те, кто больше не медлит

## Тьма в болотах

## Перекрестки Селдуина

## Дозор на Пустоши

# Сцены путешествий, таблица 10

**10. Место, несущее печать тени**
Присутствие тьмы и ужаса ощущается в месте, через которое путешествуют герои. Однако даже самая темная из Теней может скрывать что-то светлое и хорошее. Разведчик должен совершить проверку **Интеллекта (Расследование),** чтобы увидеть тьму, окружающую эту область, прежде чем отряд попадет в нее слишком глубоко.

Если бросок успешен на 5 или более, отряд становится свидетелем некоего знака, подтверждающего их надежду на борьбу с Врагом. Каждый член отряда может убрать один пункт Тени и получить Вдохновение. Кроме того, проводник получит бонус +1 к броску прибытия. При успешном броске им удается избежать всепроникающего чувства порчи, которое сохраняется здесь, и они могут считать себя удачливыми. Проводник получает бонус +1 к броску Прибытия.

Если Разведчик проваливает бросок, отряд забрел в самое сердце области и чувствует, как темная природа этого места трогает их сердца. Каждый герой должен пройти проверку на Порчу, чтобы не получить очко Тени. Если бросок Разведчика провален на 5 или более, здесь все еще таится какая-то темная тварь, древняя и злая, и компания потревожила ее сон…

## Не сходите с тропы
Эта область заполнена ямами с солоноватой водой, заполненными слоями древних почерневших листьев. За тысячи лет эти ямы поглотили сотни несчастных путников. Воздух вокруг них наполнен угрозой. Используйте стандартную запись из Таблицы Сцен Путешествий, чтобы провести эту сцену. Обнаружение ям перед падением вдохновляет персонажей; риск падения напомнит об опасностях впереди; провал проверки на 5 или более баллов означает, что отряд попадает в яму, тратит время, вытаскивая друг друга, и получает уровень истощения.

## О листьях и тушеных хоббитах
Отряд натыкается на затемненную лощину, усеянную чем-то вроде больших волчьих черепов. Используйте стандартную запись из Сцен Путешествий, чтобы провести эту сцену. Если разведчик терпит неудачу на 5 или более, то древний варг, который грыз старые кости своих товарищей, пробуждается ото сна. (РХ, стр. 111)

## Междоусобица и темные вести

## Те, кто больше не медлит

## Тьма в болотах

## Перекрестки Селдуина

## Дозор на Пустоши

# Сцены путешествий, таблица 11

**11. Враг близко**
Злые люди, орки, гоблины или другие слуги Врага находятся в окрестностях. Избежать их будет непросто. Если результат Проводника при броске начала путешествия был 3, бой неизбежен. Несмотря на это, успешная проверка способности **Мудрости (Восприятие)** у Дозорного даст отряду время на подготовку и подарит им раунд приимущества в бою. Неудачный бросок на **Восприятие** в этом случае будет означать, что у отряда мало времени на подготовку и она не получает такого бонуса. Если Проводник получил 10 при броске начала путешествия, Дозорный может совершить проверку **Мудрости (Восприятие)** или **Ловкости (Скрытность)** (по выбору игрока), чтобы позволить отряду найти путь, который поможет незаметно обойти вражеские силы.

## Не сходите с тропы

Возле тропы собирается много пауков. Если бросок на начало путешествия был 3, то пауки следуют за отрядом с тех пор, как они покинули залы Короля Эльфов, и нет никакого способа от них ускользнуть. Если выпало 10, то отряд может прокрасться мимо Пауков, пройдя проверку **Ловкости (Скрытность)** или **Мудрости (Восприятие)** со **Сл 15**.

Если бросок на отправку в путешествие не дал ни 3, ни 10, то компания в целом может попытаться прокрасться мимо Пауков с помощью теста **Ловкости (Скрытности)**. Если кто-то терпит неудачу, пауки атакуют. Подробную информацию об пауках см. на стр. 105 «Руководства для хранителей знаний».

## О листьях и тушеных хоббитах

Отряд проходит мимо пары охотников Людей Леса, которые останавливаются и спрашивают, слышали ли персонажи о новой гостинице в этих краях, которой, как говорят, управляют «мудрые дети». Успешная проверка **Мудрости (Проницательность)** со Сл 13 показывает, что охотники намереваются ограбить гостиницу, и игроки могут подтвердить это, прокравшись за охотниками с проверкой **Ловкости (Скрытность)** со **Сл 13** и подслушав их разговор у костра. Игроки могут отговорить охотников от их планов, в то время как прямое убийство охотников, не пытаясь отговорить является презренным поступком и квалифицируется как Проступок, достойный как минимум 3 очков Тени.

## Междоусобица и темные вести

## Те, кто больше не медлит

## Тьма в болотах

## Перекрестки Селдуина

## Дозор на Пустоши

## Сцены путешествий, таблица 12

**12. (или больше) Встреча за встречей? Бегите, глупцы!**
Отряд встретил на дороге путника, но все может быть не так, как кажется на первый взгляд.
Если бросок «Начала путешествия» был 1, столкновение автоматически произойдет со слугой Врага. И наоборот, если он был равен 12, отряд столкнулся с одним из представителей сил Добра. Однако исход такой встречи будет зависеть от того, как отряд подходит к делу.

Если по таблице «Начала путешествия» не выпало ни 1, ни 12, Дозорный должен совершить проверку **Мудрости (Восприятие).**

Если бросок успешен (5 или более), отряд столкнулся с человеком хорошей репутации и видят его таким, какой он есть. Каждый участник отряда может сразу же снять один пункт Тени. Они также могут попасть на Аудиенцию (см. стр. 192 «Руководства игрока») и, в случае успеха, могут получить отличные знания о предстоящем пути, что даст им преимущество в начальных бросках при следующей встрече, а также даст +1 бонус к броску прибытия. Если Аудиенция проходит особенно хорошо, Хранитель может решить, что у компании появился Покровитель.

Если бросок Дозорного успешен, он заметил путешественника, но не понимает, кем он может быть на самом деле. Первоначальное описание этой встречи должно быть разыграно так, как если бы это была “Случайная встреча” (результат 1, Сцен путешествий).

Если отряд решит взаимодействовать с путешественником, успешные броски **Мудрости (Проницательность)** или демонстрация того, что у отряда есть добрая цель и намерения, должны открыть истинную личность человека, которого они встретили. Если это произойдет, столкновение должно разыграться во многом так же, как описано выше.

Если проверка Дозорного не удалась, отряд столкнулся с темным и могущественным врагом, превосходящим любого из них. Для отряда низкого уровня это может быть превосходящая сила орков, стая варгов или, возможно, особенно большой и свирепый тролль. На более высоких уровнях это может быть что-то гораздо более темное и могущественное — банда урук-хаев или даже Назгул. Отряд должен немедленно пройти проверку на Порчу, чтобы не получить 2 очка Тени, и игроки должны постараться избежать дальнейшей стычки, выполняя проверку Ловкости (Скрытность) (с дополнительной проверкой Обращения с животными, если отряд едет на лошадях или вьючных пони), чтобы ускользнуть незамеченным.

Если более половины персонажей терпит неудачу по результатам проверки, им придется бежать в спешке, опасаясь за свою жизнь. Все получают дополнительный уровень Истощения, кроме того, бросок прибытия будет иметь модификатор -1.

Если бросок Дозорного проваливается на 5 или более, он автоматически обнаруживается, и у него нет возможности улизнуть. Персонажи должны бежать в спешке, опасаясь за свою жизнь. Они автоматически получают 2 очка Тени и дополнительный уровень Истощения, кроме того, бросок прибытия будет подвергаться модификатору -1.

### Не сходите с тропы

Если отряд встретит здесь союзника, они столкнутся с королем Трандуилом и его двором, охотящимися на легендарного Белого Оленя Лихолесья. Олень исчез, к огромному ужасу короля, но, по крайней мере, это дает отряду шанс засвидетельствовать свое почтение и, возможно, загладить свою вину, если их аудиенция у Линдара пошла наперекосяк. Если отряд сталкивается с врагом, то они встречают Таулера-Охотника, одного из самых опасных из легендарных Великих Пауков Лихолесья. Достаточно большой, чтобы высосать досуха Олифант, Таулер — враг далеко за пределами возможностей отряда. Все, что они могут сделать, это убежать или спрятаться, пока он чудовищно разделывается с одним из пони.

### О листьях и тушеных хоббитах

Отряд встречает старика с длинной белой бородой, который согнувшейся почти вдвое идет по Дороге. Он опирается на корявый деревянный посох, и под его потрепанной шляпой ярко блестят глаза. Его одеяние серое, но внимательные персонажи могут заметить белые мантии под его испачканным в пути плащом. Сапоги старика покрыты густой грязью, как будто он гулял по болотам возле Великой реки.
Старик не останавливается, идя на юг, но делает странный жест благословения одной рукой, проходя мимо отряда. Благословение Сарумана Белого очень сильное: каждый персонаж может перебросить одну проверку навыка в любой момент этого приключения.

### Междоусобица и темные вести

## Сцены путешествий, таблица 5

Те, кто больше не медлит

Тьма в болотах

Перекрестки Селдуина

Дозор на Пустоши

